
POCKET GAMER
电子天下
零售价5.80元
2007年14期 Vol.84
掌机迷
热门专栏
FF双周刊/狩人营地
勇者斗恶龙王国
口袋妖怪之父
E3特报
新作评测团
钢铁地平线
大人的女性内涵鉴定
玉兔追月DS
超爆攻略
回忆之日
小机器人Chibi-Robo!
家庭教师REBORN
川之垂钓
哈里波特与凤凰社
鉴识官2
塞尔达系列回顾
在回忆中觉醒
ISSN 1672-8866
14
9 771672 886049



二度冲击

25款最新PSP游戏彻底收录
20款经典大作热情奉献
更多精彩PSP用程序软件完全释放

超值定价
19.80
元

4张DVD＋48页豪华别册

第二版

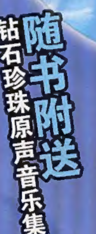
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加

史上最全
493只宠物完全资料收录

576页
超厚大容量奉献！够足够量！

口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
493只口袋妖怪
超值附送 口袋妖怪 钻石珍珠原声音乐集
资料全面更新 数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
海量内容576页！





超值定价
29.80元
邮购免邮资

全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！

上市热卖中

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011 邮购请注明“口袋图鉴” 邮资免取



荣誉出品



■封面主题 回忆之日■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、岚枫、翔武、菜团、猴子
美术编辑：刘振伟、徐申
特约记者：张傲、严俊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.84 2007/14

火热推鉴

攻略战队

特别策划

软硬兵团

新闻中心

目录

游戏评测团

新作报道

游戏单间

PG吧

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至——yp@vgame.cn

EXPRESS 带给你最新的新闻特报

PG 新闻报道中心

每年一度的E3大会（Electronic Entertainment Expo，电子娱乐展览）今年的名称更换为"E3媒体商业峰会"（E3 Media & Business Summit），2007年7月11日—13日在美国加州的Santa Monica High School召开。和以前相比，展会的规模相对小了一些，整个会场设置在Santa Monica高中。随着世界其他地方的游戏展会增多，美国E3组织者在去年就宣布缩小展会规模。虽然这次的E3是在高中校园中举行的，但是它依旧作为具有权威性的游戏动态发布会吸引了世界各地的新闻媒体前来采访。Santa Monica市内的三个舞台成为三大巨头展示自己的地方。



展会的日程是7月11—13日，但是微软的Briefing发布会从7月10日晚就开始了。随着微软集团互动娱乐商业开发部门副总裁Peter Moore在Xbox360游戏《摇滚乐队》（Rock Band）的演奏中登场，今年的E3拉开了序幕。

Microsoft新闻媒体发布会零点行动午夜举行拔头筹 Xbox Live的扩展业务与HALO3成为万众瞩目热点





今年对于微软来说是重要的一年。Xbox360在世界各地登场已经有快2年的时间了，这台主机凭借着前代主机打下的基础拥有了一大批热情的玩家。去年的《勇闯尸城》、《失落的星球》和《战争机器》等动作和射击游戏带来的人气自然不用多提，《蓝龙》、《信赖铃音 肖邦之梦》等RPG游戏也吸引了非ACT与STG玩家。今年这两部作品都将推出海外版，而《质量效应》、《失落的奥德赛》等RPG游戏将会和玩家们见面（虽然《质量效应》的游戏方式看起来很像动作游戏，但是微软官方依旧将其列入角色扮演游戏）。

另外一点值得关注的就是Xbox Live用户的数量。现在全世界Xbox Live的用户已经达到了700万，预计到2008年7月，这个数字将突破1000万大关。通过网络下载进行游戏的Xbox Live Arcade现在已经累计Download了4500万次，主持人当场宣布在展会召开的晚上，新的Live Arcade游戏《索尼克》和《战斧》（两款游戏



↑目前Xbox Live的业务已经拓展到世界各地，微软的游戏主机成为网络功能应用最广泛的电视游戏平台。

均为MD版）将提供下载。Xbox Live Marketplace则提供高清影像的电影下载，微软与Disney签署了协议，在今后将有数十部Disney出品的高清电影可以在Xbox360上看到。

随着Xbox360影响的扩大，许多原本在Xbox360平台的优秀游戏被移植到PC上（Windows版），这也是微软游戏经营策略的独到之处。Xbox360的游戏移植给PC基本上不需要难度，这次公布的移植作品中最受欢迎的当然是《战争机器》了。今后的移植作品将对应Windows XP和Windows Vista两个平台。另外Windows版PC游戏也得到了展示，其中的《帝国时代3》是许多PC玩家持续关注的游戏。

这次发表会的重头戏当然是HALO3了。在“Finish the Fight”的口号中，Peter Moore将全体与会者的情绪带到了最高潮。经过2年的开发，这部号称“终结战争”的游戏能不能为本世代游戏主机大战画上句号呢？这是一个留给每个人的问题。

在发表HALO3的同时，微软在当日早些时候宣布向全球发售HALO3限定版的Xbox360主机。该机器使用的硬盘是现行的20GB型，但是视频输出中带有HDMI端子。由于它在日本发售的时间比“Xbox360精英版”要早，追求高清显示的玩家们可以先下手为强了。

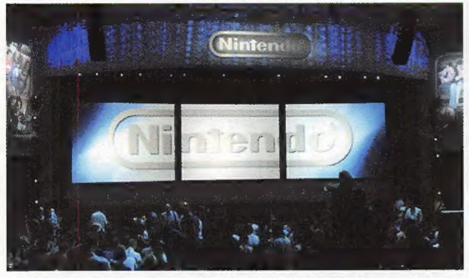
Xbox360在北美和欧洲地区销售形势火热，而在日本还是一直没有达到预期的效果。从根本原因上说，日本玩家对于海外版的游戏主机一直存在着比较严重的偏见，这是Xbox360普及道路上的一块绊脚石。但是从去年开始，微软针对日本市场开发的几部重量级作品获得了不错的评价，Microsoft在向日本玩家宣扬欧美游戏概念的同时，也在尊重着东方玩家的游戏口味。《蓝龙》的销量比坂口博信等人的估算要好很多，基本上大部分Xbox360的用户都购买了这一游戏。由此可见《失落的奥德赛》也会取得不错的成绩。



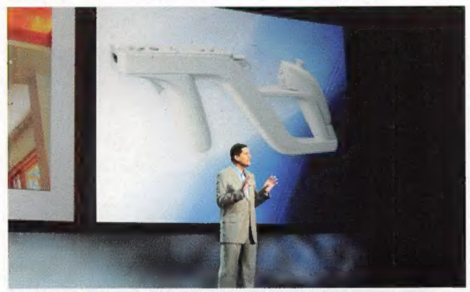
↑Xbox360的发展将随着Microsoft游戏事业的兴盛持续下去，微软自己的玩家fans群已经具有相当规模。

另外一方面，HALO3和一大批重量级游戏在年底的发售将是微软对游戏市场的一次轰炸。这也体现了微软在本世代终结与对手之间的战争的决心。目前来看，Xbox系主机在上个世代主要争夺了任天堂的北美和欧洲市场，这一次被Microsoft蚕食的则是SCE的天下。微软的野心不会止于一城一池，这一点在其他领域已经表现得很清楚了。既然当初比尔·盖茨发下“要让每一个家庭的电视旁边有一台Xbox主机”的豪言，那么微软游戏事业部也一定会朝着这个目标前进。对于日本的游戏机制造商来说，海外市场的重要性现在已经超越了以往任何一个时代，而以海外为“本土”的Microsoft则在这片市场的竞争中占有得天独厚的优势。所以无论SCE还是任天堂，都不会对微软虎视眈眈的计划掉以轻心。在今后的市场争夺中，微软的目标仍旧是“占据海外，扩大日本势力范围”，至于日本的两大厂商会如何应对，那就需要时间来证明了。

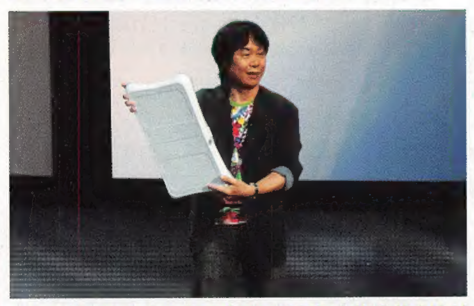
任天堂News Media Briefing发表会11日准时召开 Zapper控制器、Wii Fit游戏概念成为多方关注热点



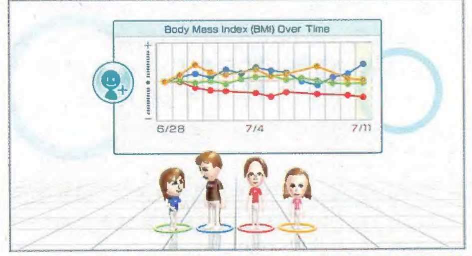
↑巨大的Nintendo标记占满了3个屏幕的宽度，任天堂在家用机平台实现华丽逆转之后将再次施展身手。



↑任天堂美国分社副社长Reggie Fils-Aime历来都是E3任天堂的代言人，这次当然也不会例外。



↑久违的宫本茂先生向观众展示了新概念体感游戏控制器——Wii Balance Board，配合Wii Fit使用。



↑Wii Fit能够测量玩家的身体健康状况，为玩家提供锻炼身体的方式，并且记录下健身的数据为玩家留作存照。

任天堂株式会社在北美的法人代表Nintendo of America（NOA）于当地时间7月11日在Santa Monica的Civic Auditorium召开了E3媒体发布会。

北美任天堂的副社长Reggie Fils-Aime主持发布会。在会议开始的时候，他就强调说“今年的E3是一个重大的转折点”。任天堂自从DS发售以来，一直以“要所有人成为游戏玩家”作为目标。如今的DS开拓了前所未有的玩家市场，以前不经常接触游戏的人，像30岁以上的消费者和女性玩家都成为DS普及的对象。2006年DS的销量与前一年相比，在北美增长了50%，在日本增长了114%，在英国等欧洲国家也增长了42%之多。和2002年相比，任天堂掌机在北美的销量增加了2.5倍。尤其是DS的购买者，有1/3是女性。这也印证了任天堂经营策略的成功。

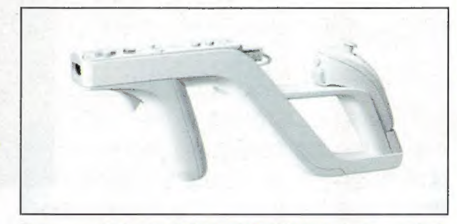
另一方面，Wii通过崭新的操作方式、Wi-Fi网络连接以及Mii与Wii Channel的新尝试，吸引了6岁—49岁为主体的广泛年龄层的受众，其中66%的新玩家成为固定的长期游戏用户。无论过去有没有游戏经验的人，都对这台机器广泛关注。以“虚拟主机”为开端的网络下载游戏尝试也获得了成功。Wii自发售以来，创造了连续33周断档缺货的记录。Reggie在提到这些事情的时候，自豪之情溢于言表。

另外，任天堂的第三方在Wii和DS的销售热潮中也得到了回报。目前市面上畅销的任天堂游戏软件中，第三方占了50%。以前流传的“任天堂主机上只有自己的软件卖得好”的论调也发生了改变。任天堂超越了过去的困难局面，确实扩大了自己的市场。这次Reggie向大家明确表示，“任天堂=未来”是该社奋斗的目标。也就是说，在充分挖掘了目前用户的基础上，任天堂将在将来采取重视全年龄玩家，尤其是为历来重视的年轻玩家制作更多的游戏。今后在北美，任天堂将在Wii上推出100部新游戏，DS的新作将增加140部。《超级马里奥银河》被Reggie称为《马里奥64》的正统后继作品，将在11月12日正式在北美发售。这是自1996年之后任天堂制作的第一部正统马里奥新作，其重要地位可想而知。此外《任天堂全明星大乱斗》、《银河战士Prime 3》、《马里奥赛车Wii》等作品都将使Wii这台主机成为今年年底最受关注的事物之一。

新控制器Zapper发布 在线式体育游戏大量发表

任天堂在去年公布的光枪型游戏控制器“Zapper”在这次的展会上正式与玩家们见面。这个控制器需要与Wiimote（遥控器）、Nunchaku（双节棍）结合使用，Wiimote组成枪身，Nunchaku是后面的握把。这个操纵器将对应各种FPS游戏，包括任天堂的《银河战士Prime Corruption》、CAPCOM的《生化危机 安布雷拉编年史》、SEGA的Ghost Squad以及EA的《荣誉勋章》等作品。该控制器将于年内发售，价格19.99美元，另外还有与游戏同捆销售的版本。

除了新的操纵器之外，在DS上大出风头的《马里奥赛车》也被宣布要制作Wii的版本。Reggie向大家表示，《马里奥赛车Wii》将在2008年第一季度发售，对应的方向盘采用将Wiimote直接嵌入的方式构成。另外这个游戏和DS版一样，可以通过网络实现对战。从现在Wii网络的情况看，这部作品应该会取得和DS版《马里奥赛车》一样的成绩。除此之外，对应Online对战的体育游戏还有《马里奥足球Charged》、《麦登橄榄球08》、《FIFA足球08》等等。这些游戏都对应Mii模式的Party Mode。在不久之后，玩家们可以使用自己的形象在这些游戏里和别人对战了。



↑Zapper结合了双节棍和遥控器的操作方式，使喜欢FPS类型游戏的玩家有了更方便的游戏环境。



↑在演示Wii Fit的时候，宫本茂请Reggie为大家做示范，整个会场的气氛笼罩在妙趣横生的环境中。

“生活改善型游戏”的象征 “Wii Fit”带来特别的体验

如果说DS游戏大部分只是“健脑”的话，那么Wii这次真正起到了“健身”的作用。宫本茂这次给大家带来的“Wii Fit”正是实现利用游戏机进行健身的游戏。这个游戏需要使用专门的压感控制器“Wii平衡板”（Wii Balance Board）来操作。该控制器通过无线连接到Wii主机，最基本的功能当然是利用压感来测量体重了。该装置不但可以做各种健身运动，还可以测量人体的BMI指数，并且记录在机器里。进入游戏之后，“平衡板”首先会测量玩家的体重，之后测量出人体重心的位置。Wii Fit通过游戏中的教练进行示范，使玩家跟着游戏里的演示一起运动。这个游戏可以给全家的成员作为健身的参考，对于想改善自己健康状况的人来说，这是一个新奇的选择。应该说这个游戏的创意与“脑锻炼”如出一辙，但是它对平时不玩游戏的人的吸引力明显更大。

岩田社长发表感言：“游戏是为了所有的人”

在Reggie和宫本茂发言之后，任天堂现任社长岩田聪来到了讲台上。在发布会的基调演讲中，岩田说：“从今往后，消除老玩家与新玩家之间的隔阂是一件非常重要的事情。游戏是为了所有的人，因此我们有必要制作分类不那么狭窄、不再局限于面向新玩家还是核心玩家的游戏。谁玩起来应该都很容易，而且也会出现熟练游戏的人。”任天堂的“生活改善型”游戏在今后还会继续拓展玩家的群体，对于游戏开发方面，调节难易度、更新操作方式、吸引传统玩家群、不断创新，是任天堂追求的目标。在岩田心目中，“永远都会有新的玩家”是推动任天堂在游戏领域创新的动力。今后的任天堂仍然会沿着这条路线走下去。在任天堂看来，游戏本来就应该是有趣的。



↑岩田聪继续向与会者表示，任天堂在今后将为玩家提供更多的快乐，这也是游戏存在的最基本目的。

SCEA E3 Press Conference Report
薄型PSP初次披露，PS3「GT5 Prologue」新作发表

当地时间7月11日，在The Culver Studios举办的Sony Computer Entertainment America的媒体发布会上，SCE的官方重要人物就PS3、PS2、PSP、PlayStation Network等话题进行了讲演。



PS2老骥伏枥不甘寂寞 PSP全新登场吸引眼球

首先SCEA 的总裁兼CEO Jack Tretton就PS2游戏的情况进行了总结。随着2007年硬件主机1000万的销量与《战神2》的200万销量的记录的产生，PS2在当前的成绩可谓依旧斐然。今后SCE将继续在PS2上推出新作，目前看来，PS2的退场似乎还是很遥远的事情。

随后SCE代表取缔役社长兼集团CEO平井一夫向大家展示了新型号的PSP机器。这次展出的PSP比现行的机种更加轻薄，而且在机器下方还有视频输出接口（关于新型号的PSP本刊在后面有详细的介绍）。平井向大家展示的是可以现场演示的机器，通过视频输出，在场的人可以在大屏幕上清晰地看到高画质的视频输出。



↑PSP新机出展的时候，SCE请来《星球大战》中的大人气角色“楚巴卡”为其制造气势。

以前SCE的主张是“PSP的影像只在PSP里出现”，对于视频输出一直不算关心。到了今年的展会，SCE对此的态度突然180度转弯，在改进机器内部结构的同时增加了视频输出，使与会者大为惊奇。目前看来，SCE这么做的主要原因是想让PSP成为既可以单独播放UMD及其他视频，又可以在电视上播放的机器，这样一来PSP就有了和其他迷你视频播放器竞争的优势，至少UMD上的录像可以拿到电视机上看了，而且在电视上的显示会很清晰。这款新机型将在9月份投入市场，价格保持199.99美元不变，目前北美的旧型号PSP仍然在销售，价格将下调至169.99美元。

游戏网络功能的拓展 虚拟Home与下载游戏

PlayStation Network至今在全世界的使用者已经超过200万。Worldwide Studios的总裁Phil Harrison对在场者进行了关于这个网络系统的介绍。目前的PlayStation Network正在开发中的内容包括模仿现实的3D假想空间“Home”。Phil Harrison进行了游戏的实际演示。他在会场用手机拍下一张照片，之后将其传到PS3上，“Home”中的虚拟主人公就会将刚拍摄的照片装饰在虚拟的家中。在今年的GDC上，“Home”演示使用的是数码相机拍照，这次用手机也可以实现。另外Home中的视频截图也可以通过网络传递。Home的



迷你游戏被展出的包括卡拉OK游戏“Sing Star”和摩托车游戏“Motor Storm”。主人公可以在游戏里更换服装，改变自己的形象。

除了“Home”之外，Harison还向大家演示了PS3

小岛监督MGS4再亮相 《GT5序章》初次公布

前段时间，北美地区的60G PS3宣布价格下调100美元。SCE希望降价政策能够推动一部分玩家购买PS3,同时又推出了一批PS3游戏的宣传片。韩国的著名网游公司NC Soft宣布参与PS3游戏的开发。该公司以“Lineage”和“Guild Wars”等作品在PC游戏界享有名气。之后宣布的游戏有UBI的“HAZE”、Midway与Epic Games共同开发的《虚幻竞技场3》、KONAMI的《合金装备4》。小岛秀夫也出席了这次宣传会，会场上播放了MGS4的最新宣传影像，游戏发售日从2007年延期至2008年初。看来去年的预告片里的“2006→2008”的桥段并不是一时的搞笑，KONAMI在这方面早就有推后发售的打算了。

现场的人们最期待的是《GT赛车》（港台译：跑车浪漫旅）系列的最新作。这次发表的是《GT赛车5 序章》。和4代一样，序章并不是正作，虽然有些遗憾，但是GT Fans还是对这个作品表示出浓厚的兴趣。这次发表会上放出的录像时间很短，游戏发售日期和其他详细情况也未确定。



↑小岛秀夫在以前的几次E3中都为MGS系列宣传出场。这次的MGS4会是他的收山之作吗?

之后公布的游戏影像有《天剑》、《小小大星球》、《使命召唤4：现代战争》、《刺客信条》、《生化危机5》、《火爆飙车 乐园》等游戏的宣传影像。其中《使命召唤4》、《刺客信条》和《生化危机5》都是跨平台作品，在Xbox360上也会推出。《天剑》是目前比较受期待的游戏，其模仿《战神》的游戏方式使玩家们对于PS3保留了信心。



↑《GT赛车5》和前代一样，在正篇之前先推出《序章》。从某种意义上说，这样的策划也是一种尝试性的举动，GT5的正篇的素质会更优秀的。

的PlayStation Network下载的游戏。其中最令人们震惊的游戏是“echochlome”。这是一个以转动视角改变3D立体迷宫构造、使主角在不可能实现的迷宫中行动自如的游戏。这个游戏综合了立体几何与拓扑学的许多知识，使玩家在游戏的时候锻炼自己的创造能力和抽象思维能力，2D和3D之间的错觉使这个游戏对玩家的大脑提出了严峻的考验。虽然看上去很难，但是这确实是个有意思的游戏。

总的来说，虽然SCE的业绩受PS3拖累影响最近走势不是很好,但是PSP作为新的宣传点，成了使SCE目前能够继续在世界大行其道的功臣。新型PSP的发表其实是预料之中的事情，以前就有不少玩家希望PSP能够接续电视,而且有人采用硬件改造的方式实现了这一点。目前看来，PSP作为媒体播放器的价值得到了SCE的肯定，所以他们目前打算将它开发成一台更像便携影院的机器。不管怎么说，现在的Sony系主机已经成为玩家们观念中的传统机器了，如何打破过去的束缚开拓新的道路，是SCE面临的问题。



曾经的传言如今兑现，新版PSP实机出展E3 型号2000

7月12日的E3sony发布会上，sony终于对外公开了PSP的最新型号，（PSP-2000），当平井一夫把新型号的PSP拿出来的时候全场变得鸦雀无声。全新的（PSP-2000）之所以称为新版，因为它并不是PSP的第二代产品，而是PSP的强化版，新版PSP从外观上看几乎和旧版一摸一样，但是当你真正地将它拿在手中很快就会发现它的区别。

新版本的PSP要比旧版轻33%，重量降低至189g。厚度降低了19%至23mm。重量降低的同时去掉了一些原有PSP的功能按键，比如wifi开关等等。新版PSP所加入的最大功能就是支持了视频输出，不过视频线需要外家单独进行购买。最新的视频输出功能可以将PSP接驳大屏幕电视来享受游戏与电影的魅力。除此之外新版PSP还升级了包括内置UMD存储缓存功能，这点是用来加快UMD的读取速度，减少读盘时间，将主内存由原来的32M提升到了64M，强化了USB端子的功能，玩家可以在使用USB数据线连接PC或者PS3传输数据的同时进行充电，此外还有一些更为实用的功能[AV cable]，[S VIDEO cable]，[D Terminal AV cable]，[ComponentAV cable]等视频输出功能，1–333MHz[PSP CPU]，16:9 480×272/16，770,000t ，[IEEE802.11b] 无线LAN，USB2.0（mini-B）USB联接等。

新版PSP仍然保持原来的售价169.99美元，同时全新PSP的简装版会在9月份推出，除此之外索尼还为准备了另外两款全新的颜色套装他们分别是：9月10日推出的《Daxter》PSP娱乐装，内含“冰雪银”PSP主机，《Daxter》游戏，《FamilyGuy》电视剧UMD，1GB记忆棒。10月9日推出限量版《星球大战前线》PSP娱乐套装，内含印有黑武士头像的“陶瓷白”版PSP主机，《星球大战前线：叛变军团》游戏。两款娱乐装的售价均为199.99美元。



下面sony将要推出的PSP-2000的详细规格

商品名称	PlayStation便携式
外形大小	约169.4x 18.6 x 71.4 mm（宽度×高度×纵深）(除去最大突出部)
重量	约189g(内含电池)
CPU	PSP CPU（工作频率1–333MHz）
主内存	64MB
显示器	4.3英寸 16:9宽 TFT液晶480 x 272像素 1,677万色
声音	内置立体声喇叭
主要I/O	无线LAN （IEEE 802.11b标准）(Wi–Fi) High Speed USB (USB2.0标准) (mini–B) 移动内存PRO记忆棒 模拟视频信号输出
主要端口	◆本体电源输入端口◆外部电源供给端口◆视频/耳机/话筒端口 ◆USB端口◆内存记忆棒端口
按键配置	方向键（上下左右）、模拟垫 x 1 △、○、×、□按钮,L,R按钮x 1 START,SELECT,HOME x 1 POWER/HOLD开关x 1 无线LAN(ON/OFF)开关x 1显示器,声音,锂离子电池外部 AC专用，音量+/–按钮x 1
电源	专用锂离子电池 外部AC适配器 USB充电
内制驱动器	专用UMD 驱动器
简要对应表	PSP（PlayStationPortable）Game UMDVideo
其他限制	地区代码，视听年龄限制
无线通信	特别的基地发射连接 最大16台同时连接通信
本机同捆绑配件	AC适配器 专用锂离子电池（1200mAh）

◇内存对应格式

类别	格式
视频	●视频格式 ○MPEG-4 Simple Profile (AAC LC) ○H.264/MPEG-4 AVC Main Profile (AAC LC)
	●MP4文件格式
	●MPEG-4 Simple Profile (AAC LC)
	●H.264/MPEG-4 AVC Main Profile – CABAC (AAC LC)以及 Baseline Profile (AAC LC)
	●AVI ○Motion JPEG (Linear PCM 或者 μ -Lau)
音频	●音频格式 ○ATRAC3 ○ATRAC3plus ○MP3
	●MP3(MPEG-1/2 Audio Layer3)
	●MP4(MPEG-4 AAC)
	●WAVE(Linear PCM)
	●WMA(Windows Media Audio 9 Standard)
图片	●JPEG (DCF2.0/Exif2.21 标准)
	●TIFF
	●BMP
	●GIF
	●PNG



↑平井一夫手拿最新版PSP面带笑容向媒体展示。

PlayStation便携式(PSP-2000)颜色种类

商品名称	PlayStation便携式
颜色	钢琴・黑
型号	PSP-2000 PB
商品名称	PlayStation便携式
颜色	陶瓷・白
型号	PSP-2000 CW
商品名称	PlayStation便携式
颜色	冰・银
型号	PSP-2000 IS



PlayStation便携式(PSP-2000)专用外部设备

商品名称	专用电池
型号	PSP-S110
规格	外形大小:约36 x 10 x 57mm 重量：约30g 电池种类:专用锂离子电池 电压 / 容量：DC 3.6V / 1200mAh
商品名称	头戴式线控耳机6
型号	PSP-S140
规格	遥控操作部：播放，停止、FF、FR 音量+/-、Hold开关 头戴耳机：头戴型耳机
商品名称	AV电源线 7
型号	PSP-S150
规格	合成电缆长:约2.5m
商品名称	S VIDEO电源线 8
型号	PSP-S160
规格	电源线长：约2.5m
商品名称	D端口电源线 9
型号	PSP-S170
规格	面向日本国内的电源线长：约2.5米
商品名称	组件AV电源线 10
型号	PSP-S180
规格	电源线长：约2.5米

平井一夫在发布会上用电影《蜘蛛侠2》展示了PSP的视频输出功能，显示到大屏幕上面的电影视频非常清晰，效果十分不错，而且新版PSP的可用工作内存的提升，对于模拟器以及其PS2游戏或者其它同人游戏的开发移植工作有着很大的帮助，到时我们能够在PSP上玩到更多更好的游戏。

E3展会PSP大放异彩，众多PSP游戏同时公布，今年下半年PSP玩家将要迎接游戏狂潮！展会游戏彻底披露

SONY发布会公开多款PSP游戏，并且宣称更多优秀游戏正在制作中！这次的sony展会PSP的游戏与最新型号的掌机成为了重头部分，在展会最开始就是接连不断地PSP游戏展出，下面我们就来一起看看PSP都展出了哪些游戏。

战神－奥林匹斯之链

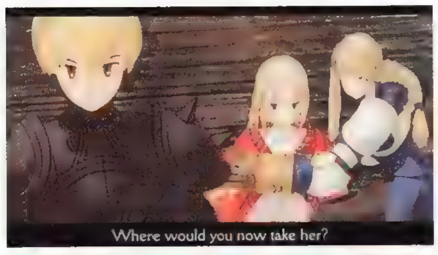
由Ready at Dawn接手开发的SCEA最强动作游戏《战神》的掌机版本《战神——奥林匹斯之链》在E3上公布了最新的影像。影像内容是制作人访谈与更为详细的游戏内容介绍。



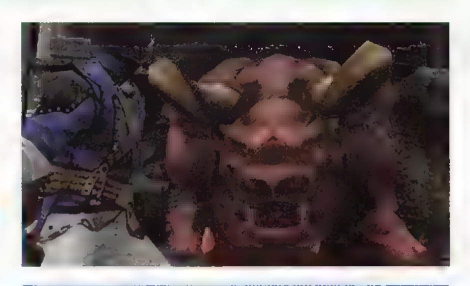
开发商Ready at Dawn表示，他们会利用PSP的强大机能制作出属于掌机版所不一样的《战神》，《战神2》在PS2后期登陆后就立刻爬上了顶峰，然而在PSP版中初次登场的战神同样会达到与其同样的高度。游戏发售日暂定于本年11月。

最终幻想——狮子战争

这次E3所展出的最终幻想狮子战争同样是一个日文的英文化版本，游戏中并没有增加任何全新要素，对于国内已经推出汉化版的玩家来说，这款游戏已经变得没有意义，不知道日版严重的脱慢BUG在美版中还会不会出现！游戏的正式发售日期定在07年9月23日。

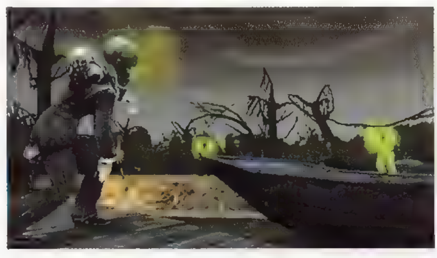


↑英文后的狮子战争不知道能不能在国内继续吸引玩家？拖慢的BUG是否会除掉？



恶魔城X历代记

回归原始形态的恶魔城最新作品制作在PSP平台之上，这次所制作的是早在PCE上登场的《恶魔城X——血之轮回》3D化重制版。这次E3上所展出的是女性角色玛利亚的游戏进行部分，以及一些游戏的实际运行表现。KONAMI宣布，在接下来的几个月内他们会继续对游戏进行完善，到时候一定不会让喜欢《恶魔城》的玩家们失望，不过此作所附带的《恶魔城——月下夜想曲》到目前为止还是没有放出任何实际游戏画面。游戏的正式发售日期定在07年10月23日。



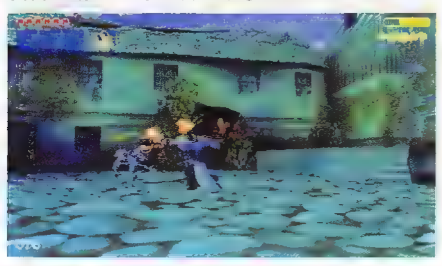
↑诡异的世界观，将会给玩家带来全新的恐怖体验，相信玩家们会很喜欢这款作品。

死人头弗雷德

由D3 Publisher制作登陆于PSP上的原创游戏。这款十分诡异的PSP游戏在E3上放出的最新的游戏画面，通过画面我们可以看出这是一款制作十分精良的PSP游戏，游戏用怪异的世界观为玩家讲述了通过核辐射复活的弗雷德进行复仇的故事，在游戏的舞台中到处都是欧美恐怖电影中的僵尸、鬼怪以及一些变异生物。游戏为动作类游戏，希望此作到时能给所有喜欢美式动作游戏的玩家一个惊喜。游戏的发售日期定在2007年08月28日。

地狱男孩

这款游戏公布于KONAMI发布会上，这是一款美式风格浓厚的动作游戏。在游戏中玩家将要扮演拥有恶魔力量的地狱男孩，消灭危害地球的怪物。游戏以漫画为蓝本进行制作，在游戏中我们会遇到与漫画版相同的怪物和一些熟悉的场景，相信漫画迷会对这款游戏非常的感兴趣。游戏的发售日期2007年10月16日。



美国职业篮球2008

这款游戏是由SCE进行制作，在PSP刚刚发售的时候SCE曾经制作过一款篮球游戏，但是游戏的可玩性远远不如EA公司的《NBA LIVE》系列与SEGA的《NBA 2K》系列，但是sony对于这次的《NBA 08》却很有信心，他们会给予这个系列作品一个全新生命，在游戏中角色的动作以及后台背景都制作得极为精细。不但如此游戏还专门为PSP版制定了一个全新的操作方式。游戏中还穿插着许多mini游戏。游戏的发售日期07年9月4日。



强力追击

强力追击是SCEA在PSP上推出的一款原创游戏，这款游戏现在已经经过重制后登陆于PS2平台，而在本次的E3发布会上sony又公开了强力追击的最新续作《强力追击——终极正义》。新作强化了游戏画面表现，同时将会把更多的好莱坞大片风格引入其内。游戏将武器种类增加到24种并且还加入了更多的车辆。战斗更加花哨的同



时，游戏还在其中穿插了大量的精彩CG与各种欧美风格十足的插画，游戏的玩法会更加丰富，相信这款游戏一定不会让玩家们失望。游戏的发售日期07年9月25日。

火影忍者部分

这款游戏是已经发售火影忍者日版的美国版本，游戏整体并没有什么太大的改动，只是单独增加了几个新角色和全新的mini游戏，这款游戏是针对美国玩家而进行的英化版本。游戏的发售日期07年08月28日。



星球大战

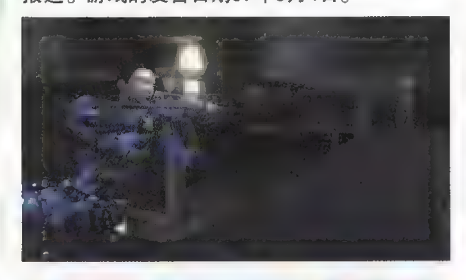
由卢卡斯艺术所推出的星球大战系列一直都是赚足老美银子的最好武器，本着星球大战的人气游戏也接连不断地推出。这款游戏是在PSP上推出的真正有意义的续作，游戏除了时间颇长的单人任务之外，主要在联机对战方面进行了强化，开发商表示这款游戏并不会比PS2版本相差太多，不过这一切也要等到游戏发售后才能得到结论。游戏的发售日期07年10月9日。



↑多人联机是这款游戏的主要乐趣，一起杀戮吧！

虹吸战士－洛根之影

《虹吸战士——黑镜》曾经被国内玩家誉为PSP上最好的AVG游戏，而最新登场的续作《虹吸战士——洛根之影》则是本次E3仅次于《战神——奥林匹斯之链》的重头部分，本刊也对这款游戏做过详细的介绍。在本次E3上SONY放出了更多的游戏相关资料，其中包括最新关卡的游戏视频以及更多的游戏内容说明。老战士Gabe的再次回归是本作的一大看点，更加精美的画面、将游戏主题烘托得淋漓尽致的音乐与跌宕起伏的剧情三大要点结合将会让游戏变得更加完美。更为详细的介绍请期待本刊以后的报道。游戏的发售日期07年9月4日。



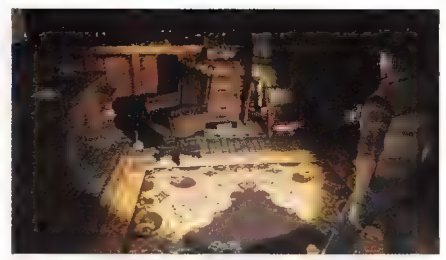
海豹突击队

《海豹突击队——战术打击》是由SCE所开发的最新海豹突击系列作品，本作一改以前的游戏的类型将玩家变成一个指挥全军作战的指挥官，玩家在游戏中将会指挥全队进行作战，也就是说游戏整个变成了一个战术类游戏，对于这种改动我想玩家应该会抱有很大的期待吧？游戏的发售日期07年10月02日。



寂静岭起源

这款游戏是PSP今年最值得期待的游戏之一，因为它有一个响亮的名字，那就是《寂静岭》，游戏是针对PSP版进行制作，并且以起源为标题为玩家讲述了寂静岭的起源，寂静岭如何出现，以及表里世界变换的秘密都会在这里得到答案。

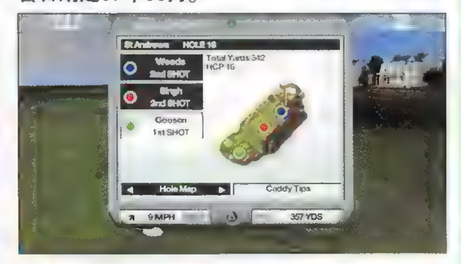




在E3发布会上KONAMI展出了最新的游戏影像，通过影像我们了解到主人公是如何进行表里世界的切换，同时在游戏中还存在着武器快速切换系统，可以方便玩家轻松地使用一些武器。在此作中玩家将不会只是使用固定的武器，游戏中一些如衣服架子、花盆之类的东西都可以使用。游戏的画面表现十分出色，特别是光影的运用。相信这款优秀的作品一定不会让玩家失望。游戏的发售日期07年11月13日。

老虎伍兹2008高尔夫

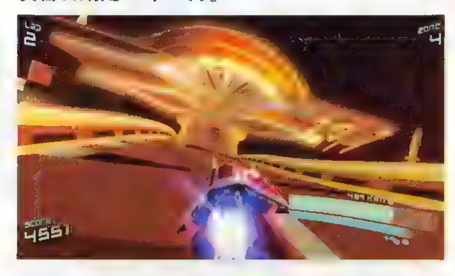
著名的高尔夫系列最新作品将登陆PSP，在这款游戏中，玩家将使用老虎伍兹进行最新的高尔夫比赛。游戏中伍兹的表情将更加真实，场地以及周围的一些景物也会相对变得清晰明朗，喜欢高尔夫的朋友可以关注一下此作品。游戏的发售日期是07年09月。



反重力赛车

PSP早期登陆的游戏之一，游戏以精美的画面和卓越的速度感获得了大部分玩家的一致好评,如今这款游戏的最新作《反重力赛车——脉

搏》将会继续带给玩家惊喜，游戏会继续强化画面表现，同时将会增加更多让人眼花缭乱的赛道，喜欢这款游戏的玩家不要错过。游戏的发售日期是07年09月。



美国职业摔跤 2008

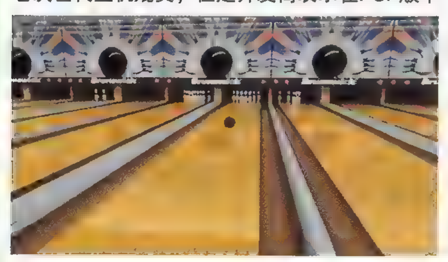
职业摔跤2008以着全新地姿态登陆PSP平台，游戏将继续在华丽的摔跤内容上进行作秀，

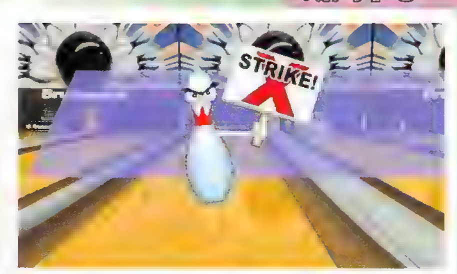


在游戏中玩家们会看到许多在实际中存在的华丽招数，开发商表示游戏中所使用的招式在PSP版中一定会非常容易的使出，轻松进行每一个游戏才是掌机的宗旨嘛！游戏的发售日期是07年11月13日。

宾士域专业保龄球

喜欢保龄球的玩家可不要错过这款游戏，这款游戏是由Crave Entertainment制作，作为专业保龄球设备制造商美国宾士域在保龄球行业享有盛名，如今这款由Crave Entertainment制作，宾士域是美国著名的保龄球设备制造商。游戏将登陆多个游戏平台，而PSP版本虽然机能无法与其它次世代主机媲美，但是开发商表示在PSP版中

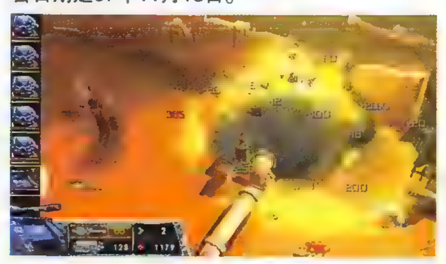




玩家依然会看到十分优秀的画面表现，这款游戏将真实地模拟保龄球的移动轨迹，同时还具备多个积分赛。相信喜欢保龄球运动的玩家一定不会错过这款随时随地的宾士域专业保龄球。游戏的发售日期是07年08月14日。

战锤40000

战锤是PC上著名的RTS游戏，如今正统作品将同时登陆PSP与NDS，要说到操作当然是NDS比较容易，但是要说到游戏整体的移植程度那么就非PSP版莫属了，PSP版对原作精髓的还原度非常高，兵种和建筑以及武器的刻画都非常优秀，操作会针对PSP版进行优化努力地制作出一个优秀的即时战略。相信到时候会有很多的PSP玩家找来亲朋好友共同进行战斗。游戏的发售日期是07年11月13日。



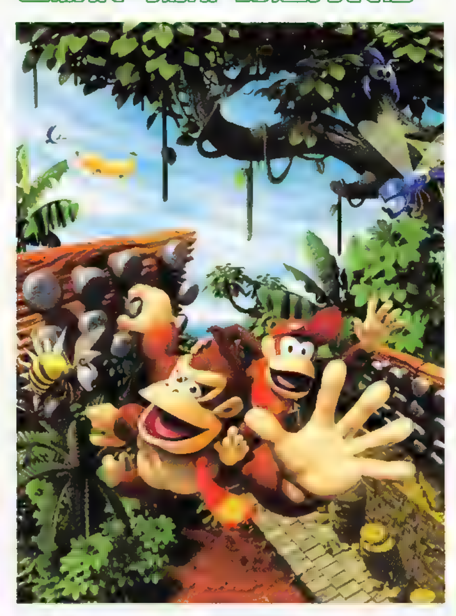
特警精英

游戏将真实地还原特警精英们的英勇表现，游戏将会提供多种特警在打击歹徒时的战术，游戏将以俯视角呈献给玩家一个全面的除暴过程，游戏已经制作完毕很快就会与大家见面。



任天堂DS新游戏陆续公布 传统类型与新类型齐头并进
众多大作厚积薄发人气旺盛 老游戏与新作品魅力长存

任天堂新闻媒体发布会在7月11日召开，在公布了今年前5个月的销售成绩之后，新的DS游戏又被公布出来。这些游戏中有不少是前一段时间在日本已经发售的作品，另外还有欧美厂商的新作。DS从2005年以来一直为任天堂吸引了众多的新玩家，这次公布的作品中又有相当一部分游戏面向平时不常玩游戏的消费群体。



最新作品很快就会与玩家们见面，相信在DS这个富有创意的主机上《大金刚》将会以全新的姿态出现在玩家面前，新玩法与双屏带来的创意一定会让玩家大吃一惊。

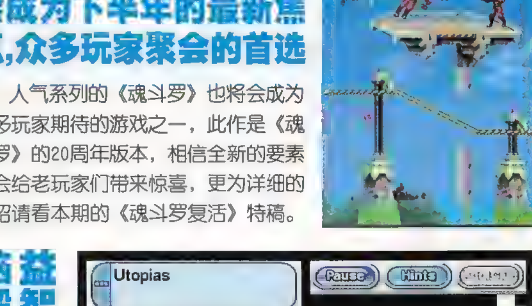
任天堂掌机风潮热度不降低
众多DS新游戏亮相E3展会





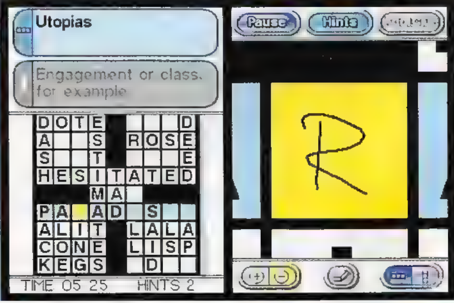
众多全新设计的小游戏将会为DS版增光添彩，这款游戏将会成为众多玩家聚会的首选游戏。玩过前作的朋友应该会了解到它的魅力。如今我们所需要的就是等待。

大人气《马里奥聚会》会成为下半年的最新焦点,众多玩家聚会的首选



人气系列的《魂斗罗》也将会成为众多玩家期待的游戏之一，此作是《魂斗罗》的20周年版本，相信全新的要素将会给老玩家们带来惊喜，更为详细的介绍请看本期的《魂斗罗复活》特稿。

益智游戏依旧热门
脑锻炼美国登陆！





魂斗羅

警报！外星人入侵！比尔、兰斯再次出击！

魂斗罗、复活！黄金射击名作回归

文、责/菜团、糖子

所谓“魂斗罗”，是拥有炽热的战斗之魂，并且每个将游击队战术融会贯通的最强战士获得的称号。

这就是KONAMI官方对这个游戏标题的解释。对于国内的游戏机玩家来说，这个如雷贯耳的游戏名字应该没有人不知道吧。今年是《魂斗罗》游戏系列诞生20周年，而且DS版的《魂斗罗4》也在制作之中。在这个充满纪念意义的时刻，我们为喜欢这个系列的玩家们准备了这篇特别策划，以纪念那个射击游戏的黄金时代。





还记得儿时玩过的第一款FC游戏，我所控制的是一个手持武器不停奋勇杀敌的勇士，不停地消灭面前不断出现的敌人，在一定时候就会遇到阻挡前进的BOSS，当你费尽力气消灭它之后在前面等待着你的则是更加困难的挑战。这款游戏就是由Konami公司所推出的经典名作《魂斗罗》，想必在当时的KONAMI自己都不会想到，一个延续于《绿色兵团》的军事题材创意作品，竟然会让其一举成名。在1988年2月9日移植自街机版本的《魂斗罗》发售于FC平台，这款作品在街机版刚刚出现的时候并没有引起街机玩家的过多关注，主要是由于游戏的难度与操作的生硬感让人始终不能够投入太大的兴趣，但是由矩形波俱乐部所为其创作的游戏音乐却一直被玩家所津津乐道，然而FC版本的《魂斗罗》虽然是移植自街机，但是从内容上来讲却属于完全重制。FC版将街机版的关卡合理拆分成为8大关，同时在获得武器的种类以及角色的动作性上做了相当大的调整，音乐也是由矩形波俱乐部进行的重新修改，这主要是为了配合FC的音源系统，毕竟FC只有2个矩形波、1个三角波、1个杂音共4个模拟声道和1个PCM数字声道，在音频效果上远远不能够与街机

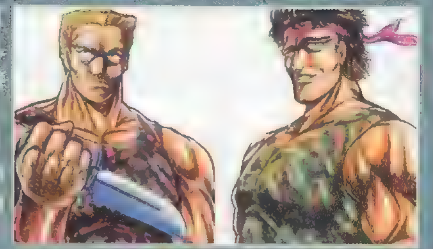


基板相比，即使这样经过重新修改后的魂斗罗音乐仍然达到了不输与街机版的水准，甚至在某些地方还要远远强于街机版本（这也是早期FC游戏中，移植后水准超越街机的少数作品之一）。经过完全重制后的《魂斗罗》凭着完美的操作以及让人无法挑剔的画面效果，就如重生一样使得Konami在1988年矗立于FC世界的顶端，也正是靠这款作品让其红遍全球。



▲经典主机FC已经成为了游戏史上的带名词，即使是现在也仍然是无人不知无人不晓。

生于80年代的玩家想必都会对这款游戏产生很浓厚的感情，摇滚风格十足的背景音乐再配合几乎完美的操作让游戏变得爽快感十足，甚至在多时候儿时的我们常常会有这样一种条件反射，那就是当控制游戏角色进行跳跃的时候，身子通常会向着跳跃的方向不自觉的倾斜。HO！没错呢！这就是所谓的代入感，因为此时的我们已经完全被这款优秀的游戏作品所深深吸引，玩《魂斗罗》的时候，就像是在观看一部科幻动作电影，游戏中从头到尾并不会出现一句主角的言语或者是剧情的独白，游戏中更没有什么CG电影融入其内，但是无论从关卡设计还是敌人布置，甚至是操作的流畅性都几乎达到了完美。时光流逝，不知不觉《魂斗罗》这个游戏已经伴随着我们走过了二十多个年头，然而在今年这个火热的7月当KONAMI再次宣布《魂斗罗》的最新作品将要在NDS上依原始形态登陆的时候，心中那份埋藏已久的感动再一次地苏醒了，今天在这里并不是一份为了“忘却的纪念”而是一次感动的回归，将由我们带领大家一起再次走进久违的《魂斗罗》世界中，老玩家们也许能够在这里唤醒回忆，而那些新生代的朋友们也请与我们一同进入这个世界，体验一下那份属于我们的感动。



警报：外星异形入侵！《魂斗罗》勇士行动开始！



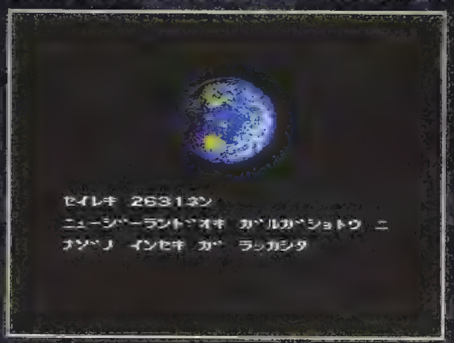
最初的《魂斗罗》是KONAMI于1987年在街机上开发的。1988年，《魂斗罗》被移植到任天堂的家用主机FC，这个系列从此开始了它的传奇历程。

《魂斗罗》的故事其实非常老套，看起来很像一部近未来世界观的科幻电影。游戏的时间设定在公元2627 年，当时地球的科技已经发达到能够在太阳系内开采外星资源的高度。当时地球人在木星（严格地说应该是木星的卫星）采掘矿藏的时候发现了神秘的遗迹，得知除了地球之外还有其他的文明存在。但是这里的文明似乎已经完全被毁灭了，究竟是什么造成了这一切呢？当时的人们并不知道：有一支异形组成的军事力量曾经毁灭过许多这样的星球。

4年之后，在2631年9月12日，一颗陨石落在新西兰海域的加尔加群岛（ガルガ诸岛）。谁都没有想到，这颗陨石带来的是足以令整个地球陷入地狱的生物。它们到达地球之后，立刻适应了这里的环境，并且仿照地球人的样子建造了军事基地，培育出和地球人体形相仿的士兵。

2633年，在加尔加群岛突然出现了一个规模庞大的武装要塞。一个名为“红隼”（Red Falcon）的军事组织占据着这里，准备对世界各国发动袭击，这就是外星人灭亡地球的计划的第一步。为了拯救危机，海军陆战队派遣了两名拥有“魂斗罗”称号的优秀战士——比尔·莱萨(Bill Rizer）与兰斯·宾恩（Lance Bean）秘密潜入(?)加尔加群岛的要塞，消灭外星人的部队。

正如前文所述，外星人来到地球之后，不但很快适应了这里的环境，而且根据地球人的形态制造了士兵和武器。整个要塞看起来和人类的军事基地没有太大的区别，两位战士的任务就是清除这里的全部敌人，摧毁基地的防御措施。由于军方随时会支援武器装备，而且弹药是无限的(那时候的科技已经这么发达了？），所以这次潜入



任务变成了“第一滴血”和“铁血战士”一样的火爆大行动。实际上，两位主人公的形象正是根据这两部电影的主角的样子设计的。从早期海报和游戏中的一些截图就可以看出来。比尔的原型

チキュウ カイヘイタイ シレイブ ハ
カイヘイタイ ショゾク ノ “コントラ”
「ビル」 ト 「ランス」 ニ
キチ ハカイ ノ メイレイ ヲ クダシタ

是施瓦辛格，兰斯的原型则是史泰龙。

当比尔和兰斯突破了敌人的两道防线，穿过火焰要塞和布满机关的仓库之后，到达了外星人的巢穴。这里果然是异形的大本营，在重重伪装之下，外星生物的本来面目狰狞可怖，像一个个刚从卵中孵化的虫子一样。而“成虫”的样子和蝎子一般无二，它们的母体看起来像一个巨大的心脏(官方名字叫“天王创魔心”，寒一个……)，将它摧毁之后异形的基地发生了大爆炸，地球从毁灭的威胁中得到了拯救。正在军队的人们为两位勇士的胜利欢呼的时候，从外太空传来了异常的文字信号：

オロカナチキュウジンヨ
コレデ“レッドファルコン”ヲ
ホロボシタトデモ オモッテイルノカ
チキュウゼンセンキチハ ウシナッタガ
スデニ ツギノテハ ウッテアル

ワガ“レッドファルコン”ハ
エイエンニ フメツナルゾ

这些文字在日版《魂斗罗》通关的时候按住



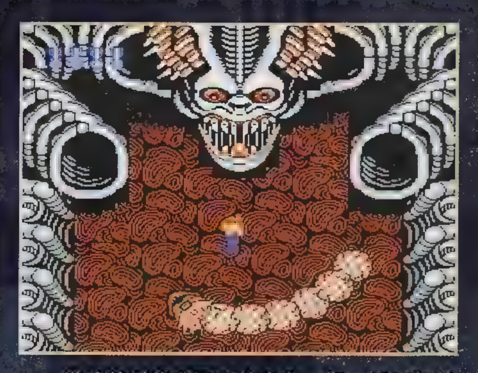
Select和Start，当STAFF名单播完之后，就可以看到，译文大致如下：“愚蠢的地球人，你们以为‘红隼’已经全部被消灭了吗？虽然我们失去了地球前线基地，但是我们已经采取下一步行动了。我们‘红隼’是永远不灭的……”

不知道这个秘技的玩家往往忽视了这些警告。从这些威胁的话语中，我们可以看出外星人并没有以为基地被毁而放弃侵入地球的计划。果不其然，一年之后，灾难又一次来到了这颗蓝色的星球。

异形生物向地球逆袭！《超级魂斗罗》再登场！



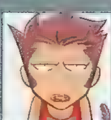
《魂斗罗》除了街机版与FC版之外，还曾经移植到其他一些兼容的8位计算机上。而它的续作《超级魂斗罗》则只能在街机与FC上找到。到了80年代后期，以前各领风骚两三年的兼容“计算机”与其他牌子的8bit游戏机基本上已经被FC排挤得没了市场，而任天堂主机的竞争对手MD和PC-E后劲还没有蓄足，FC在获得了《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等RPG大作的支持之后，依旧没有放弃动作和射击游戏的市场。1989年，FC版的《超级魂斗罗》给玩家们带来了又一次冲击。我国的许多玩家是通过这一代认识《魂斗罗》系列的。



游戏的时代背景延续自上一作。2633年的“红隼事件”仅限于军方高层一些人知晓，比尔和兰斯虽然功劳卓著，但是由于任务的机密性，他们两个的故事也不为人知。在外星人入侵失败之后，地球军队并没有注意到潜在的威胁（估计他们也和许多玩一样，没把“红隼”的留言当成一回事），就在一年之后，在南美某国参加GX军第7方面军事演习的哈尔将军突然向联邦军队总部发送了神秘的求救信号。军队上层把这件事情作为异常事态处理，于是决定再次派遣特种部队“魂斗罗”小组——比尔和兰斯前往那里进行调查。



来到现场的比尔和兰斯发现这里的情景和一年前的加尔加群岛一样：模拟地球人类的人造士兵，各种军队使用的作战装置，和具有恐怖外观的外星生物结合在一起。这次入侵地球的是“红隼”的正规部队，它们控制了这里的军事设施，并且在地下深层营造了更加巨大的巢穴（上一次中外星人巢穴只在Stage 8登场，而这一次则囊括了最后3个Area）。敌人异常凶残，而且装备更先进，从武装直升机、战车、机器螃蟹到激光防御器，以及异形的生物兵器都显示出“红隼”复仇的决心和怨念有多么强大。异形BOSS“天王鬼”（第6关BOSS）和“阴兽”（第7、8关BOSS）的威力都是以往的“天王创魔心”不可比拟的。好在比尔和兰斯对于这样的作战已经驾轻就熟，在艰难的战斗之后，“红隼”的阴谋再一次被挫败，而两位战士的功绩也作为“绝对机密”被封存在官方的记录中。





魂斗罗
延续异形战争的世界！

机种：GB	厂商：KONAMI
类型：ACT	发售日期：1991.1.28

1991年正是玩家对《魂斗罗》系列的追捧到了顶端的时期，FC版本的两款《魂斗罗》作品让KONAMI赚足了好评，而在推出FC版本的《KONAMI世界2》后，于同年28日KONAMI发售了GB版的魂斗罗全新作《魂斗罗GB版》。这是一款完全原创的作品，虽然在游戏中我们随时可以看到与《超级魂斗罗》相同的一些影子，但是BOSS与关卡确实是完全重制，关于相似点，KONAMI在当时的解释为这只是为了玩家能够更快的融入这个游戏，毕竟FC上面的两款作品是无可取代的。



游戏的故事同样发生在未来世界，在公元2635年，一个在地球上难以寻找到的国家不顾及国际条令法规用异形进行实验，虽然这个实验格外的危险，但是碰巧的是他们成功地将异形基因与现代科技相结合制造出了全新的杀伤武器。地球联邦发现了这个计划，于是再次送出了异形岛战争的英雄比尔，前去阻止这个杀伤武器的大规模生产。就这样比尔孤身一人潜入了位于南太平洋的一个小岛，在那里已经到处被改造成为了一个庞大的异形实验基地，比尔克服重重困难最终突破外部防御措施进入实验室内部，成功地消灭了所有异形与他国的野心党残余。

虽然魂斗罗在剧情上依然不能够逃离外星生物企图侵占地球的圈子，但是游戏在爽快感上依然有着不输于FC版本的表现。在GB版本中KONAMI结合了FC版本两作的精华，音乐采用的是1代的风格，而人物造型和武器的种类则是来自于2代，游戏中第一次出现跟踪导弹Hunter，属于非常好用的武器之一，而在游戏中一直很人气的武器散弹枪也进行了改动，那就是需要吃两次S才能够一次发出5发子弹，只吃一个的话只能发射3发，这点倒是与街机版的2代相同。

由于是GB版本的初作，再加上当时卡带容量的限制，所以角色只有比尔一个人，而且在关卡数量上也进行了调整，由标准的8关制缩减成为5关，在手感上基本与FC版相同，对于GB版本来说已经算是相当的完美，为了更加容易上手所以KONAMI在难度上也进行了弱化，即使对ACT苦手的玩家也可以轻松的通关，游戏同样分成三个版本进行发售，分别是日、美以及欧版，欧版同样将比尔以及所有敌兵都改成了机器人，而日版和美版则继续作出改动日版可以直接进行1-4关卡选择，但是美版想要进行选关却需要输入密码。此作对于掌机游戏来说实属一款不可多得的ACT游戏，毕竟在当时的GB上能够玩到一款神形俱在的《魂斗罗》实在是一件让人感觉到兴奋的事情。

荒废都市中的枪林弹雨！
《魂斗罗精神》不灭！

随着游戏机的硬件不断进化，新的《魂斗罗》也应玩家的要求呼之欲出。1992年2月28日发售的《魂斗罗精神》（Contra Spirits）在SFC上开创了这个系列最辉煌的时代。从此之后，《魂斗罗》告别了街机的舞台，成为一部专门为家用机玩家提供的射击游戏。

《魂斗罗精神》被认为是《魂斗罗》的正统续作，而且是目前已经出品的各部作品中最后的正统作。虽然后来MD的《魂斗罗 硬派核心》和PS2的《真魂斗罗》等作品素质也十分优秀，但是并没有被归属到正统作品中来。这一点需要大家注意。什么？你说有什么证据可以表明《魂斗罗精神》是正统的第3作？其实很简单啊，因为这





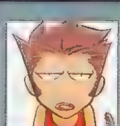
一作美版的名字就叫《魂斗罗3 异形战争》(Contra 3: Alien Wars)。

既然是正统续作，本作的故事当然是和前面两代密切联系的了。由外星生物组成的军事组织"红隼"两次阴谋计划毁灭地球和人类，但是两个筋肉男就让他们的努力成为泡影，估计"红隼"的头目对这件事情一定十分郁闷。然而地球人在派出"魂斗罗"战士消灭外星人的同时，却出于种种不能公开的目的，将外星人的威胁隐瞒了下来。正当军方领袖们为异形的销声匿迹而高枕无忧的时候，一场真正意义上的灾难降临了。2636年，不甘心失败的外星异形军队动员了全部力量，终于大举入侵地球。猝不及防的地球军很快在交战中败下阵来。在之后的半年里，世界遭受着外星军队的蹂躏和破坏，人类已经没有任何生存的希望了。

但是就在外星人入侵半年后，在一座已经被异形战火毁坏的废墟城市里，出现了两个手持武器的人。他们就是曾经在新西兰和南美破坏异形基地的"魂斗罗"战士——比尔和兰斯。这两位"专家"级战士凭借着和外星人多次作战的经验，踏上了希望渺茫而又险恶无比的征程……

《魂斗罗精神》最大的特征就是武器存储系统的引进。每人可以将得到的武器用X键存起来，再获得第二件武器。这样的话可以针对不同的敌人使用不同的作战方法，游戏的变化大为增加。而SFC的回转、放缩机能也给游戏带来了以前没有的震撼效果。Stage 2和Stage 5都是可以360度回转的俯视视角，使用LR键就可以自由转动。这在当时给玩家带来的冲击是巨大的。而Stage 4中两名勇士驾驶摩托车和"乘坐"导弹追击敌人的视觉效果让人连下巴都快掉下来了。这种冲击力的画面，只有16位元的主机才能做到。

时至今日，《魂斗罗精神》仍然被认为是系列中素质最高的一部作品。它的游戏时间比FC版的前两作长出不少，各种生动的敌方角色和装备的压迫力使游戏从一开始到最后结束都紧张无比，虽然擅长动作游戏的人背背版子还是可以一命通关的，但是游戏的难度着实不低。不过历代不可缺少的选关与可调30命的秘技还是让很多人看到了最后结局中的画面。和前作不同，只有在最高难度下消灭最终BOSS才能看到游戏的真正结局以及制作人员名单，这也成为后来的《魂斗罗》吸引高水平玩家的一个惯用的手法。



[illegible]

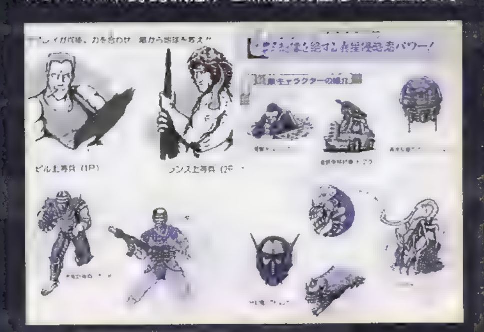


魂斗罗精神移植原有的风格，“精神”所创造的掌机版本

机种：GB	厂商：KONAMI
类型：ACT	发售日期：1994.9.28

GB版《魂斗罗》初作的成功，让KONAMI作出了推出续作的打算，但是此续作并没有很快的公布于GB上，而是先利用GB版《魂斗罗——异形战争》的成功要素开发了92年最受人瞩目的游戏，那就是SFC版的《魂斗罗精神》，这款作品是当之无愧地成为了当年的明星软件，它本着丰富的玩法和超高的难度在FANS中拥有了至高无上的地位，直到今天在《魂斗罗》fans的心中仍然将这款作品誉为心中的最高的神作。1993年曾在街机市场上叱诧风云的KONAMI逐渐淡出街机业，也将重心逐渐转向家用机平台，也正是同年KONAMI打算将SFC版的《魂斗罗精神》移植到GB版中，而同年也正是KONAMI打算开始策划并且制作MD版《魂斗罗——铁血兵团》的时候。就这样时间相隔一年在94年9月GB版本的《魂斗罗精神》发售了。SFC版本是FC版《魂斗罗》的正统续作，故事讲述了被比尔和兰斯击败了的异形并没有放弃对地球的占有欲望，暗地里集结残党用其全部的力量对地球展开攻击，在强大的科技面前人类终于陷入了最大的危机，地球到处都面临着绝望与恐慌，但是就在此时在废墟中出现了两个人影，他们就是我们的老英雄比尔与兰斯，他们再次拿出他们的“魂斗罗”精神成功地消灭反扑的异形军团。GB版本的剧情沿用SFC版，但是同样由于机能的限制只保留了比尔一人。

此作在发售后并没有引起太多的反响，主要原因就是游戏对于SFC版本的移植并没有达到100%的程度，很多玩家在进行游戏后都在怀疑KONAMI本身的诚意，虽然游戏在移植度上没有





▲游戏说明书里的怪物设定图。当时KONAMI的美工水平现在看来还是比较“原始”的（笑）。

达到完美，但是对于GB版本的游戏来说游戏还是十分值得称赞的。游戏在画面上进行了强化，角色本身的动作真实，特别是跑起来时肌肉的动作也可以十分清晰地看到，游戏仍然保留5个关卡的设定，取消了SFC版双枪的系统，但是却保留了原子的设定。玩家在游戏中仍然会见到SFC版的各大BOSS角色，而且游戏的难度相比GB版的前作略有提升，这样也算是保留了SFC版的一种精神吧？



SEGA风格与《魂斗罗》的结合！《硬派核心》在MD大放异彩！

SEGA的第五代家用游戏机Mega Drive作为任天堂主机的竞争对手，从FC后期一直坚持到SFC时代，1991—1994年是它的黄金期，有许多优秀作品在上面推出，其中唯一一部做给MD的《魂斗罗》就在其中。

MD本身的CPU运算能力高于FC，在制作高速卷轴的动作和射击游戏时很有优势。KONAMI在MD上开发《魂斗罗》的时候，利用以前制作MD游戏的经验（如《火箭骑士》），并且融合了其他公司制作的动作射击游戏的成果（如《火枪英雄》），最后制作出这部《魂斗罗 硬派核心》。这个游戏的副标题正好符合MD主机那

种坚定的硬派风格，在推出之后立刻受到玩家们的好评，并且成为MD的经典名作，至今还有不少玩家对其抱有深厚的感情。

大概是考虑到之前的《魂斗罗》主要移植给了任天堂的主机，KONAMI在制作MD版《魂斗罗》的时候对游戏的故事背景和主要角色进行了重新设计。《魂斗罗 硬派核心》的故事发生在《魂斗罗精神》的那场外星人大战之后，而主角已经不再是比尔和兰斯了。故事发生在前作结束之后5年的2641年。由于外星人的入侵，地球文明遭到了毁灭性的打击，虽然侵略者被消灭了，但是人类的社会秩序和生存环境已经被破坏，世界各地在战后满目创痍，各种犯罪活动横行。在重建世界的过程中，具有“炽热斗魂”与“游击队战术”的“魂斗罗部队”成为维护和平、打击犯罪的正义使者。除了比尔与兰斯之外，还有一群优秀的战士……



本作的主角共有4人，其中有优秀的人类战士雷伊·帕瓦德（Ray Poward）和希娜·艾特兰泽（Sheena Etranze），狼人合体的生物兵器“獠牙”布拉德（Brad Fang）以及个头矮小，举止幽默的机器人战士布朗尼（Brownie）。他们的武器和战斗能力各不相同，在指挥官德伊鲁（Doyle）的派遣下，对圣诞前夜发生在大城市的无人机动兵器暴走事件进行调查。

本作出现的敌人不是外星人，而是由地球人开发的机械生命体和生物兵器。事件的元凶是曾经在“外星人大战”中立下功勋的英雄人物巴哈姆特上校（没错，此人名字与FF里的那个召唤兽是一样的）。不知道这位“英雄”在外星人战争中到底立过什么功劳，不过他在2年前（2639年）曾经策划军事政变，失败之后就不见踪迹了。隐匿的巴哈姆特上校在暗中集结机器人军队，对城市进行破坏，引诱“魂斗罗部队”出动，在调虎离山之后又袭击了生物研究所，妄图把残留在那里的异形生物样本制作成武器，凭借它的力量征服世界。面对巴哈姆特上校设下的重重圈套，战士们应该如何应对呢……？

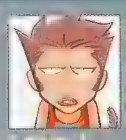
本作开创了《魂斗罗》系列分支剧情和多重结局的先例。从这一点来说，《魂斗罗 硬派核心》的意义非同寻常。在Stage 1、4、6的末尾都会出现分支选项，按照不同的路线可以出现不一样的剧情、关卡和结局。游戏的主要结局有4个：结局A是破坏掉巴哈姆特上校的秘密基地，之后成功归还。结局B在基地里干掉了上校（如果接受了他的引诱，就会成为他的部下，进入Bad Ending），但是载有异形生物武器的导弹已经发射，主人公需要乘坐小型火箭对导弹进行追击（中间追击的感觉是战斗压迫力不输给SFC版第4关的一战），最后破坏导弹上的生物武器，这也是最好的结局。在结局C里，战士们来到了隐藏的外星生物巢穴，和前几代中出现的怪物交手。最后却让巴哈姆特上校逃掉了。结局D是最悲壮的。战士们被巴哈姆特上校俘虏，然后将计就计来到他的太空基地。在最后摧毁了上校的强力生物兵器之后，基地自爆，主人公们生死不明。从结局画面中出现的战士们的身影来看，他们永垂不朽的可能性似乎很大（笑）。



▲MD版《魂斗罗》给玩家留下的印象深刻，每一章开始的时候还有任务简介的画面。

另外在Stage 4还有隐藏的斗技场，主角在里面要与怪物进行决斗。在干掉了“吸血鬼猎人”（西蒙?）和推婴儿车的外星生物之后，主人公打败最后的对手，却被卷进了异次元空间，回到了恐龙时代。至于结局……大家自己去看吧，彻底颠覆了系列传统的场面，所以只是个隐藏结局而已。

由于MD在国内的普及，这个游戏相当受国内玩家的欢迎。大家玩的卡带通常是日版，带有体力制，每条命有3格体力。美版是没有体力规定的，和以前一样只能挨一枪。所以美版的难度相对更大，也更像以前的《魂斗罗》。如果大家想追求过去那种命悬一线的感觉，可以试试美版。





在PS2上诞生的射击名作《魂斗罗》新作震撼冲击！

对于《魂斗罗》系列的fans来说，90年代后半叶是一段黑暗的岁月。自从SFC的《魂斗罗精神》和MD的《魂斗罗 硬派核心》之后，2D游戏急速衰退，KONAMI就没有推出过新的作品。1996年在PS/SS上推出的《魂斗罗 战争遗产》（Contra Legacy of War）和1998年PS的《魂斗罗大冒险》（C：The Contra Adventure）是欧洲的Appaloosa制作的外包产品，游戏的风格和操作方式发生改变，其质量远不能和以前的《魂斗罗》相比，因为在海外饱受指摘，这两部游戏都没有在日本发行（《魂斗罗 战争遗产》在日本最初宣布发售，但是一再延期最后取消）。这种没有《魂斗罗》的真空年代一直持续到2004年，随着KCET制作的PS2版《真·魂斗罗》在日本和海外的发售，这个系列才算正式回到了过去的风格。

《真·魂斗罗》和以前历代作品不同的就是它的世界观变得异常阴暗和压抑。在外星人战争结束之后过了6年（MD版《魂斗罗》之后1年），

原“魂斗罗部队”的英雄战士比尔·莱撒在执行任务的时候突然失控，杀害了自己的战友兰斯·比恩。之后他又启动了军队的超电磁兵器，引发的暴走使地球上80%的人口消失。作为恐怖分子和重刑犯，比尔被当时的地球联合政府判处监禁在狭窄黑暗的监狱中1万年。又过了5年（也就是2647年），以“血隼”（Blood Falcon）为名的军事组织突然出现，他们使用先进的生物兵器对地球联合政府军展开进攻，政府军在无力抵抗的形势下只好宣布释放服刑中的比尔，让他和复制人露西亚一起展开针对“血隼”的特殊作战。在战斗中，比尔意外地发现本来已经死去的兰斯又出现在他面前，身份是“血隼”的指挥官。

兰斯成为敌人使许多玩家感觉不能接受，甚至露西亚的2P地位也被许多人不屑。但是《真·魂斗罗》在操作方面确实是一部再现了前代风格的游戏。首先，《真·魂斗罗》保留了SFC和MD版的多武器系统，但是武器不需要靠打击空中的胶囊获得，而是一开始就拥有3种，可以自由切换。武器攻击分为普通攻击和蓄力攻击两种，针对不同的敌人和战场环境，即时更换武器是游戏能够顺利进行的关键。游戏中充斥着高速强制卷轴的画面，以前仿3D的立体效果在PS2上都变成了真3D，SFC和MD上的摩托战和公路追逐战也变得更加真实和精彩。虽然是PS2上的3D游戏，但是游戏镜头依旧以2D视角为主，并且保留了2D魂斗罗的精髓。不管怎么说，《真·魂斗罗》毕竟没有辜负标题里的“真”字。



2004年的《新魂斗罗》在剧情上继续保持了骇人听闻的传统。在上一次战斗结束之后，比尔被冷冻保存，随后时光荏苒，转眼到了公元4444年。我们的地球经过外星生物、人类军队、犯罪集团和恐怖分子的反复蹂躏之后，变成了一个资源枯竭，环境恶劣的充满绝望的监狱星球。大部分地球人早已移民到星际中，只有犯罪者和反对地球联合政府的人（也就是政治犯，在游戏里被称作Contra，难道他们都是魂斗罗战士？）留在这里，混沌和暴力支配着地球上的一切。为了反抗将地球变成监狱的联合政府，各地出现了以武装暴力破坏为标志的反抗组织，他们的名称叫“新魂斗罗”（Neo Contra）。反抗者们也自称是拥有“炽热斗魂”和“游击队战术”的战士，他们以传说中的魂斗罗战士比尔和兰斯的崇拜者自居，挑衅联合政府的权威。为了镇压他们的叛乱，联合政府将冷冻保存的“最强人间兵器”比尔解冻，并且派遣他去消灭“新魂斗罗”组织。

这次和比尔一起作战的不再是露西亚，而是一名东洋武士，绰号“美洲虎”的柳生玄兵卫（Genbei "Jaguar" Yagyu，一个使刀的日本人出现在美国风格的游戏里，还用了一个美国风格的绰号，这种设定确实有够高竿啊，不过当时的地球人貌似已经融合成一个种族了）。游戏的形式也不再是前作的横向卷轴，而是俯视的动作射击游戏。整个游戏的难度相对降低，游戏流程也比较短。玩起来还是动感十足的，但是游戏的世界观已经扯到不能再扯了，结局有N个，有一些还是蛮搞笑的（像柳生一刀砍断地球那样的结局，大家可以当情景喜剧看了）。像上次的《真·魂斗罗》请《再生侠》的画师Ashley Wood来制作插画一样，这次KONAMI请来的是在美国和欧洲都很出名的漫画家Jim Lee。从这两部作品[illegible]魂斗罗》系列刻意追[illegible]风格，这一点是值得肯定的。



《魂斗罗 硬派精神》MD版与SFC版两大强作的结合体！

机种：GBA	厂商：KONAMI
类型：ACT	发售日期：2002.11.14

这款游戏是将MD版本上面的魂斗罗铁血军团与SFC版的《魂斗罗精神》相融合的作品（名字



▲最后一关的战役已经成为了无数老玩家心中经典的战役，超任版本的难度也是首屈一指的。

则是分别取自两个版本的副标题），游戏并没有剧情作为辅助，只是单纯的进行战斗，融合了两款游戏关卡的硬派精神在人物角色方面还是选用了当时人气最高的角色比尔，但是游戏所令人不满的就是MD版与SFC版都有的多重武器设定，在GBA版中竟然取消了，虽然官方曾说这样是为了回归原始，但是将是两款游戏都有的设定给予取消还是有些不负责任。由于角色采用的SFC版的人物所以当角色进入MD场景的时候就会出现一些小BUG，比如一些角色的子弹还没有碰到我们的时候角色就会死亡，种种的迹象都让人们对于KONAMI这种不负责任的作品感到惋惜，原本在GBA版魂斗罗刚刚公布的时候很多玩家都对其抱有很高的期待，但是这种期待在游戏发售后变成了失落。

游戏总共8个关卡，（游戏还支持密码选关，但是密码似乎设定得有些太长了。）在游戏中KONAMI利用MD版本的两个关卡取代了SFC版的两关俯视关卡，武器则取消了MD版的武器保留了SFC版的武器设定。游戏可以说是两大经典的合集作品，游戏的音乐仍然保留各代的风格，

同时游戏还支持通过连接线所进行的双人游戏，也许这款游戏就算是KONAMI给予魂斗罗迷在GBA上的最好礼物了吧？游戏虽然明显的诚意不够，但是魂斗罗系列的爽快感还是保留在内，控制比尔一人穿插于两大作品中的感觉也会让玩家有种莫名的惊喜。



虽然KONAMI的音乐在早期非常的著名，但是官方却仅仅只是发布了5张音乐专辑，它们分别是：



1 《A-JAX KONAMI GAME MUSIC Vol.4》发售于1988年3月10日，总共收录了《A-JAX》、《魂斗罗》，《LIFE FORCE》（《沙罗曼蛇》海外版），《GRADIUS 2》，《F1 SPIRIT》，《魔兽の王国》等；这张专辑所收录的《魂斗罗》音乐是街机版本。



2 《Music from SUPER CONTRA & A-JAX》发售于1988年3月21日，总共收录了街机版《A-JAX》和《超级魂斗罗》两部游戏的原声。



3 《KONAMI GAME MUSIC Special》发售于1988年8月25日，总共收录了《兵蜂》，《GRADIUS》，《沙罗曼蛇》，《赤色要塞》，《魂斗罗》，《A-JAX》等；同样这张专辑里面的魂斗罗也是街机版本。

4 《魂斗罗精神》发售于1992年8月21日，这张专辑是《魂斗罗》系列发售以来的第一张原声专辑，这张专辑收录了SFC版《魂斗罗精神》的游戏原声，此外还收录了《魂斗罗精神》四首MIDI Arrange版本，以及由六个音轨组成的“魂斗罗Sound History”，这六个音轨组成的“魂斗罗音乐史”，即每个音轨收录一个游戏的原声，分别收录了AC版《魂斗罗》，ARC版《超级魂斗罗》，FC版《魂斗罗》，GB版《魂斗罗》，



MSX版《魂斗罗》、FC版《超级魂斗罗》六个游戏的原声，算是一个魂斗罗系列原声大汇集，概括了当时所有魂斗罗系列游戏的原声。

5 《真·魂斗罗 Original Soundtrack》发售于2002年12月18日，这张专辑是PS版游戏《真·魂斗罗》的原声。这张专辑的作者是山冈晃与藤森多两位游戏乐界的达人，他们为其所创作的音乐ROCK感极为强烈，山冈晃著名的音乐作品就是《寂静岭系列》，同时他还参与了PS版《恶魔城——月下夜想曲》的打击乐编排工作，而另外一个作曲者藤森多的主要作品则为《DDR》系列，有趣的是他也曾经为恶魔城进行作曲，那款作品的名字是PS版《恶魔城年代记》。山冈晃从《寂静岭3》开始一跃成为《寂静岭》系列的出品人，同时他仍然还是该系列的作曲者。

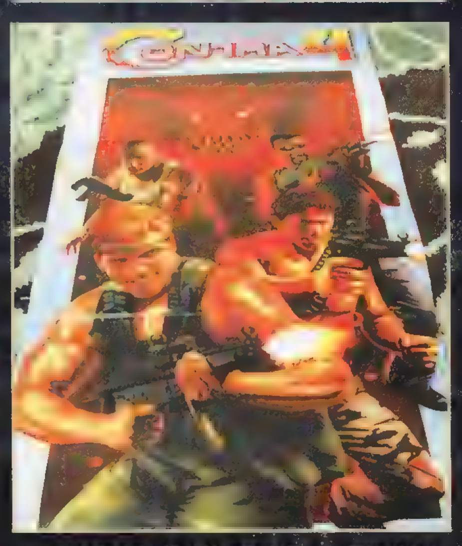


▲《真·魂斗罗》里好不容易出现了露西亚这样的女性角色，当然要用在CD的封面上了。



[illegible]

二十年等待感动的回归 你们不是一个人在战斗



2002年GBA版本的《魂斗罗——硬派精神》发售以后2D版魂斗罗逐渐淡出了历史舞台，PS2上面2款3D魂斗罗的成功让人们慢慢地开始接受3D魂斗罗存在的现实，但是在进行2D魂斗罗游戏中的那份感动和废寝忘食的痴迷程度已经变成一个烙印深深地印在老玩家的心中，也许那个曾经



的感动不会再次地回到我们的视线中……

也许许多玩家都和我们一样这样想过，但是在2007年，也就是5年之后当KONAMI再次宣布魂斗罗的正统续作《魂斗罗4》以始祖2D形态登陆于NDS平台的时候，身为老玩家的我们眼眶中不免有些湿润。自从1992年的《魂斗罗精神》发售后至今15个年头后，始祖的2D魂斗罗终于回归了，而且还是出现在如今人气旺盛的掌机NDS上，采用了双屏的创意不知道能给予我们什么样的惊喜？

消息宣布后很多玩家立刻都在关注这款作品，但是很遗憾官方给出的资料非常地有限，即使只是一个简单的宣布，就让无数的老玩家们天天守候在KONAMI官方网站上等候最新的消息，除此之外国内的一些魂斗罗爱好者论坛上也都在互相猜测这款游戏的构成以及剧情甚至在双屏的NDS掌机上能够有什么样的进化表现？

时间没隔多久第一幅杂志图出现于网上，那是很小的一幅欧美杂志图片，在这个图片中可以模糊地看到魂斗罗果然是我们所熟悉的2D形态，时间再次相隔不久KONAMI放出了《魂斗罗4》的官方影像，在影像中我们终于可以清晰地看到那时所熟知的魂斗罗又回来了。影像所演示的第一关卡，第一关卡是FC版初代的重制版，由于是双屏显示，所以魂斗罗的世界变得更加庞大，在演视中我们了解到游戏中多了一种全新的道具，就是有点类似与《生化上尉》中的锁钩设定，有了它我们就可以轻松地到达那些利用跳跃不能够到达的地方。武器同样保留了初代版本的多个经典武器，而敌人也是我们所熟悉的那些角色。游戏的音乐仍然是初代经典音乐的再次混音，这样做的目的是否会让一些老玩家找到过去的回忆？

游戏的剧情设定在3代（SFC版本的魂斗罗精神）的两年之后，从“红隼”（Red Falcon）手中拯救了地球之后，比尔和兰斯又面临着新的宇宙生物的威胁——“黑蛇”组织(Black Viper)，另外我们的英雄还要面对唯利是图的雇佣军部队疯狗（Mad Dog）和毒蝎（Scorpion）。



《魂斗罗4》代将会给玩家带来全新的战斗思考方式，同样也会在游戏中加入大量的戏剧化元素，这款游戏并不是由KONAMI亲自进行制作，而是由WayForward Technologies负责开发，WayForward Technologies里面有许多人都是魂斗罗系列的铁杆玩家，而且他们所制作的是KONAMI官方所公认的正统续作，相信他们一定会制作出不会让玩家失望的游戏作品。此次E3大展中KONAMI又公布了更多的视频，游戏的开发程度已经很高了，同时KONAMI表示游戏会在今年发售，这份回归的感动能否达到玩家所预想的那样，就让我们一同拭目以待吧！

后记

《魂斗罗》系列至今已经推出了近十部作品，但是真正意义上的正统系列作只有FC和SFC上的3部(尽管MD版也很优秀，不过还是算外传性质的作品)。今年的《魂斗罗4》将给玩家们带来什么样的惊喜（抑或是惊恐）呢？没有人知道。但是KONAMI这次把《魂斗罗》的牌子拿出来，绝对是为了借助经典的魅力吸引更多人气。我们只要知道这些就够了。

窗外专栏



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

具有动作感应的Mk6烧录卡

本期的焦点是新近发布的Mk6 Motion（以下简称MK6），是Neoflash公司最新的产品。提起Neoflash这个词新手可能不知道是什么概念，但是对于那些NDS初期就开始关注烧录动态的朋友来讲，这个词会感觉眼熟一些。Neoflash是首个开发出商业NDS烧录卡的厂商，其Magic Key引导卡以及烧录卡引领玩家从GBA烧录时代迈向了NDS烧录时代。不过Neoflash可以说是墙内开花墙外香的典型，虽然是国内的公司，但是其产品却在国外更加受欢迎：一方面是因为厂商花了大力气在国外宣传，另一方面是国内有其它众多品牌烧录卡，用户基础比较好。但是不管怎样，Neoflash总是走在时代的前面，这次开发出来的MK6更是走在烧录卡乃至掌机设计的先列——拥有“轴感应”这一亮点。

来看看MK6的硬件特性吧。

●支持所有型号NDS及NDSL主机

●内置16M闪存（内核）及2M缓存

●内建可编程数据库

●支持自动睡眠模式

●对应四轴功能：X、Y、Z三轴加速感应、R左右倾斜感应

●采用EEPROM存档芯片

MK6 Motion是一款采取了动作感应技术的产品。提起动作感应技术，或许很多朋友都不了解，但是说到Wii手柄的感应技术，那么理解起来就容易多了。Wii手柄通过传感器，可以接受玩家的动作指令，比如拿着手柄向左边移动，就可以向主机发出左转的指令，类似的指令还可以往3轴定义延伸。PS3的手柄也采取了轴感应技术，不过和Wii的3轴加速相比，还多了另外3个轴，加起来的这六个轴分别是姿势3轴：Roll（左右倾斜度）、Pitch(前后倾斜度)、Yaw(左右方向)，和3轴加速：X轴、Y轴、Z轴。

MK6的动作感应和Wii有些类似，同为三轴加速度，但是和Wii不同的是，MK6还另有360度陀螺仪技术。譬如我们在玩赛车游戏时，可以完全将NDSL当做一个方向盘来使用，而不需任何按键，不过稍微有区别的是MK6的陀螺仪就像一个可以在旋转中移动的方向盘。

其实在NDS出现之前，GBA上面就有《旋转瓦里奥》和《耀西的万有引力》，这两款游戏通过位于卡带上的感应器可以结合玩家的动作来控制游戏。比如向左右晃动，那么游戏中也会按照我们的动作来做出反应，而到了MK6后，就变成了3轴加速以及360度陀螺仪扩展技术，可以采取任意方向的晃动来操作游戏。实际上在之前已经有一个叫做“DS Motion Pack”的周边发布，这款周边是Slot-1/Slot-2的扩展卡，其实就是Neoflash推出的，不过在国内并没有发售，仅仅是在国外上市。

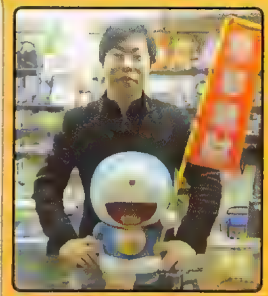
那么，动作感应系统有什么用处？作为游戏机的周边，MK6自然是用来玩游戏，如果有大量的游戏支持这个功能，那么是非常美妙的。比如赛车游戏，操纵方向完全不需要按键，只要我们转动NDSL的方向，再比如超级马里奥这类的游戏，在顶蘑菇的时候我们可以拿着NDSL往上面移动，只要想像一下，这是多么有趣的事情啊。

不过比较遗憾的是，目前尚没有一款商业游戏支持这个功能，所以它虽然有动作感应功能，也只能用一些自制游戏或者自制软件来使用。详细的功能测试请等待更新。



李炎强	我想结实更多“机友”，也希望大家不要沉迷于游戏之中，适可而止。
读者资料	男，16岁，广东省中山市古镇曹步曹兴中路南14巷1号，528421

满城都是软降机 iDSL再度断货



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

本期的掌机市场真可谓是风起云涌，上期提到的GTA接班人果然并非空穴来风，该消息放出不足一周的时间破解程序就宣告正式完成。《音乐方块》在国内的价格一度被爆炒至700元，在货源充足之后才得以缓和，截止到今天也依然要卖到300元左右的样子。为此手中有屯货的商家大发其财，而该盘最大的买家也同样是商家，现在国内正上演一幕幕黑吃黑的好戏;另外手中有盘的玩家返销给商家也享受了一把升值的待遇,实在是有趣极了。这次的破解程序已经支持到3.50版本系统,也就是通杀至今市面上所有的PSP,任何3.50及以下系统、任何主板型号都不在话下。PSP又一次进入了全民软降的时代，当然了，统一肯定要付出血的代价，为此市面上所有的硬降机全部被枪毙掉了，就在一夜之间，真是哭都来不及。在此之前软降机近乎绝迹，绝大多数游戏店都是以硬降机为主，加上暑假的缘故屯货量都不小，可以说这场风暴几乎席卷了国内每一家游戏店，而且越是大店就越是重灾区。这批货不可能丢进大海，不可能boss留着自己玩，怎么办?怎么消化掉?恐怕最后依然还是得卖给玩家，但现在傻子都知道新破解程序推出了，还有谁会去买硬降机呢?没办法，能瞒就瞒，能骗就骗。所以现在大家购机可要留点神了，因为有大批所谓的“软降机”在等着你们消化，不想做冤大头的话请擦亮眼睛。

这里给大家支几招吧，鉴于新破解程序已经对应3.50，那么以往通过看包装盒原始版本的方法显然已经过时，而且现在硬降机对机号也完全没有问题，所以对机号也几乎丧失了意义。以前拆封条的时候还会用热风枪吹，现在风枪都省了，直接撕掉贴上仿真封条。那么硬降机就完美了吗?当然不是，假的永远是假的，鉴别的关键就在封条上。电池仓内有两张封条，一张是盖住螺丝的小封条，拆机必须揭开，更换的也就是这张封条；还有一张大封条（确切地说是铭牌）上面记录着主机数据，拆机无须揭开这张铭牌，并且这上面有唯一的主机编号，也不允许动。仿真封条的颜色和原装封条是有区别的，最好的参照物就是那张大铭牌，通常假封条会比铭牌的色泽要灰淡一些，最关键的是由于手工粘贴缘故，假封条贴的不是那么正，或多或少都会有一点歪。这里我们依然可以用铭牌来做参照物，封条和铭牌中间有一条间隔，一眼就能看出来。



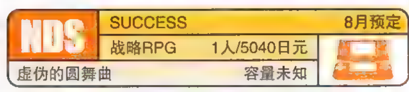
刚才说到风暴席卷了几乎所有的游戏店，当然这其中我也不能幸免，并不是因为硬降机屯货，从始至终我都坚持只做软降机。但问题是风暴一来，原本的软降机就不存在了，换句话说就是新货进过来，以前硬降机就是现在的软降机,讲的更明白一点就相当于降价了,属于直接经济损失。况且在之前颜色没有选择的情况下，我被迫压了一批粉色机，说实话的确不太好卖，毕竟玩PSP还是以男生居多啊。现在批发商突然告诉我什么颜色都有，价格还便宜，我差点没吐出半斤血来，世事难料啊。

进入假期以来，iDSL的销售略有起色，购买的人群绝大多数都是考完一身轻松的中学生；没错，连高中的都没有，只是初中生，还有就是带着家长一起来的小学生。这也直接体现出iDSL在国内的受众群体低龄化的现状，购买力不足也是没有办法的事，和用户群几乎清一色成人的PSP实在是没法比啊。而且非常不幸的是，iDSL居然又断货了，所有四款颜色无一例外，我真怀疑神游工厂只出货了首批黑色款iDSL以后就停工了，眼瞧着正是销售旺季都不开工，公司高层的战略实在是让人看不太懂啊。G6DS果然在我意料当中,刚出炉就进冰箱,一开始还有几个人问问,现在连问的都没有了,购机清一色的买R4。坦白地讲,我这一张G6DS都没出，我想其他地区也好不到哪里去吧。日产金士顿经过一段时间的缺货期后再次供货,不过价格较以前加多了十块,十块不算多,但要算涨幅百分比的话不算少了,可能是因为假期的缘故吧。

机型	价格
PSP	1440
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

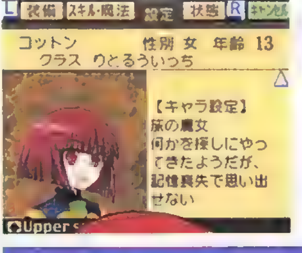
偽りの輪舞曲(ロンド)

本作是混战形式、清版过关的战略RPG。这次为您介绍主人公所卷入的各国之间复杂的形式关系以及充满了魅力的崭新系统。

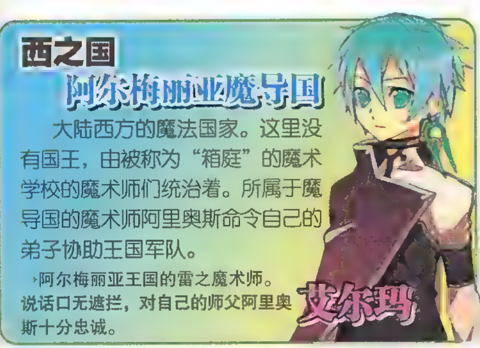


王太子赛尔迪克向国难发起挑战!

在暗之教团的魔术师的阴谋策反下，王国被邻国古兰＝梅尔帝国攻陷，王太子们开始逃亡。由于是向南逃脱，所以无法投靠北方的宗主国；而西方的魔导国看似想用一己之力帮助王太子们，但……



普通角色也可以使用



西之国 阿尔梅丽亚魔导国

大陆西方的魔法国家。这里没有国王，由被称为“箱庭”的魔术学校的魔术师们统治着。所属于魔导国的魔术师阿里奥斯命令自己的弟子协助王国军队。

艾尔玛

›阿尔梅丽亚王国的雷之魔术师。说话口无遮拦，对自己的师父阿里奥斯十分忠诚。

国难的主因 古兰＝梅尔帝国



在谋求暗之力量的布雷德瓦尔塔宫廷魔术师的阴谋之下，大陆东方的帝国－古兰＝梅尔帝国开始进攻布雷德瓦尔塔王国。以皇帝直接统帅的军团为首，共有5个军团参与了入侵。



皇帝高斯

皇帝，亲自率领第一军团进攻布雷德瓦尔塔王国。但这好像并不是他的本意

玛迪斯

率领第二军团的老将。在帝国建立之前就和皇帝驰骋在沙场上。

克罗德

原本是山贼，率领第三军团。第三军团的构成也都是些无赖类的角色。

艾尔内斯特

第四军团的统帅。自尊心极强，但不擅长思考。

阿尔贝利西

第五军团的统帅。在将领中最年轻，却极有实力。



宗主国教皇 艾琪尔

承认主人公对其国家的统治的维罗纳神国的教皇。虽然以14岁的年纪就能统领教务，但身上与年龄相仿的地方也不少。

柯童

天真快乐的魔女。为了寻找最喜欢的美食－WILLOW而来，却不知在哪里碰坏了头而失忆了。

"移动=攻击"的路线策略系统

本作系统最大的特征就是可以攻击移动路线上的敌人或是接受移动路线上的己方的辅助效果。移动路线可以用触笔进行指定。如果移动路线上有复数的敌人，就可以连续对复数的敌人进行攻击。

←可以使用触摸笔指定移动路线。移动可能的范围以Move的状态为基准。

←决定移动路线后行动开始。期间会有动画效果。

←从己方单位身旁经过时，可以接受回复等辅助效果。

→攻击第一个敌人！通过路线上如果有敌人就会发生战斗！

→进一步攻击敌人！在支援下的连续攻击就是路线策略系统的真髓！

被敌方注意的程度用参数表示

每个角色都有被称为LC点数的参数值。这个点数越高优先被敌人攻击的可能性就越高。在战场上暴露过多的话LC点数就是增加。

利用得当的话就可以引诱敌人或是进行隐秘行动。

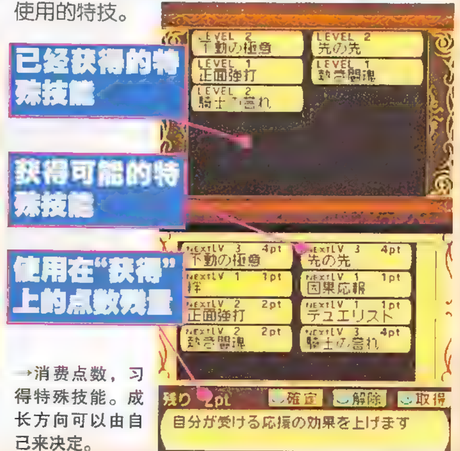
非常路线策略的系统获得特殊技能

每个角色都可以学会固有的特殊技能。无论是增加攻击力、防御力、魔力还是HP，或是为通过路线上的己方进行"应援"，特殊技能多种多样。有可以自动发动的特技，也有需要抓住时机使用的特技。



道具、特殊技能，根据在战场上的行动发生增减

↑LC点数增加时很容易被聚集，降低时则反之，要学会在战场上活用。

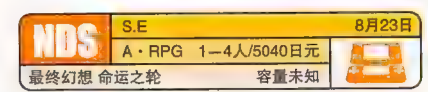


→消费点数，习得特殊技能。成长方向可以由自己来决定。



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト



王女·迪迪欧的秘密关乎着双胞胎的命运

年幼而品格高尚 科尔卡王最爱的女儿

←科尔卡王的女儿，心底十分善良。偶尔也会给父王出出主意，虽然年幼却很聪颖。

迪迪欧

迪迪欧拥有的强大力量是？

如果要使用魔法就需要水晶。王族全部都有操控水晶的能力，王女迪迪欧也是其中一人。据大王称，迪迪欧拥有异常强大的力量。那么，迪迪欧那强大的力量到底引发了什么事情呢？



↑拥有水晶之力的杰林卡。她的力量比迪迪欧还要强大。



←除了使用在魔法上面，水晶中好像还隐藏着其他力量……

红色的水晶与迪迪欧是怎样的关系？

在这次入手的照片上，可以看到迪迪欧被囚禁在红色水晶中！她一定知道些什么，但，到底是敌人还是己方呢？

なんだ、あれは……
いったい何が起こっている！？
Upper screen

↑突然，出现了一道暗红色的光柱。这好像与迪迪欧的失踪有某种关系。



→迪迪欧失踪了，米斯异常焦急。

库拉瓦特族

库拉瓦特族最擅长的是用剑发动强力地攻击。点击自己想要攻击的敌人，就可以飞跃障碍移动到敌人面前，用剑使出无比爽快的攻击。





↑虽然与敌人所在位置有一定距离，但可以轻易越过峡谷攻击目标。

里尔迪族

里尔迪族擅长的是用神壶制作魔石的炼金。神壶除了旋转之外，还有没有其他的用途?



←将各种元素混合在一起，开始魔石炼金吧。钻入神壶之后无论是狭小的洞穴还是暗器地板都可以安全通过。

幽酷族

可以用魔石发动强力魔法——魔法壁。只需用触摸笔从魔石画一条线出来，就可以将敌人包围在火焰的墙壁中。

←火焰的墙壁依照所画的线出现。和里尔迪族的魔石炼金组合的话可以无限次攻击。



赛鲁奇族

赛鲁奇一族的拿手功夫是用弓使出必杀攻击。无论目标在上下左右哪个方向都可以准确地命中。在攻击有高低落差的敌人时十分方便。

↑点击左下方的敌人!即便是在有高低落差的位置，也可以命中必杀攻击!

踏下舞台中谜题的机关吧!

这次要介绍的，是有关启动舞台中谜题机关的内容。有些机关单独一人无法启动，这种时候就需要与同伴协力一起努力!



←众多机关当中还有这种巨大的拼图式机关。除此以外，还有多种机关在等着你!



NDS	NGBI	2007年秋预定
	RPG	人数未定/价格未定
训龙者 音魂		容量未定

音符在本作中十分重要

↓要想得到龙首先要收集龙卵。本作中的龙超过了100种，相信龙卵也是多种多样，想要收集齐全看来不是一件容易的事情。

用声音来操控众龙吧

本作是NBGI将于2007年秋季发售的新型RPG游戏，在游戏中玩家需要用声音使龙孵化，进而训练并与之成为朋友。游戏中不仅有鲜明的主角，还有性格各异的副主角以及超过100种的龙登场，相信本作一定会让各位玩家耳目一新！







→既然是声音RPG，那么龙的成长一定与音符有关，尤其是与龙属性相关的音符，一定要多多收集。

←龙的管理。要带龙出去时也在这里进行编队等工作。

个性鲜明的主角

目前已知的主要角色有两位，一个开朗的少女和一个酷酷的少年。在他们身上会发生什么样的事情呢？他们又会遇到什么，那超过100种的龙会与他们有怎样的相遇？就让我们和主人公一起进入龙的世界吧。

绫香

自称是新闻记者的少女，为了寻找特殊的龙种和主人公一起踏上了冒险的旅程。

幽吉

英国贵族打扮的少年。外形很酷，说话有些生硬，但本性善良。总是与把自己召唤来的七贤龙巴福尼尔一起行动。



超过100种的龙在等待着你！

本作中的龙超过了100种，想要和龙成为朋友就要先入手龙卵，可以在迷宫中寻找也可在商店中购买。用声音孵化龙的时候1种声音可以变成1－3种精神传达给龙卵，属性会从火、水、土、风、光、暗六种中进行决定。如果想收集所有的龙就要寻找各属性中精神力多的音符。本作还可以录音，可以不断地放给龙卵听，这样一来，发现自己手中没有的音符时就可以保存下来反复使用。

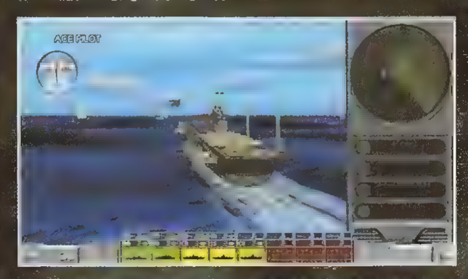
PSP	KONAMI	7月2日
	SLG	1人/39.99美元
钢铁地平线		288Kb

硝烟弥漫的海洋大作战

最近一两年，KONAMI本社似乎把绝大部分的精力都投入到了家用机平台，对性能提升的摸索使招牌作品的开发周期拉得越来越久，反倒忽略了掌机市场所蕴藏的巨大潜力和良好前景。这回由美国子会社代理climax公司（代表游戏有《三角洲》和《天地之门》）制作的《钢铁地平线》（Steel Horizon），是以第二次世界大战为背景舞台的战略模拟游戏，在这个炙热的暑假为军事迷们献上了一份厚礼。首次于去年的E3展上登台亮相的本作，当时虽然并没有提供任何试玩内容，但是公开发表的宣传用演示动画带给人的冲击性非常震撼，灰蓝的大海和燃烧的旗舰形成相当强烈的色觉反差效果，在战争气势上的把握感相当出彩。

没想到这稍微抱有一点期待度就是等待一年多的时间，直到本月初才正式发售。游戏的片头CG一如预告片般的那样阴沉灰暗，低缓的背景音乐也衬托出战争的残酷意味。本作结合了传统的回合制和在欧美地区流行的即时战略两种类型方式，移动的顺序是我前敌后，一旦进入战斗画面则立刻转变为手动操纵舰队进行迎击或牵制。游戏里可以控制的海军部队配备着各类型号的战列舰（Battleship，简称BB），包括有登陆艇（Landing Craft，简称LCI）、补给船（Repair Ship，简称AR）、布雷舰（Mine Layer，简称CM）、航空母舰（Aircraft Carrier，简称CV）、巡洋舰（Cruiser，简称CA）、驱逐舰（Destroyer）和潜水艇（Submarine）等在内的8种基本作战单位，彼此之间相互制约又互相影响，围绕在一起展开激烈的海域争夺战。





值得一提的是，本作的新手指南模式（Tutorial）做得很有诚意，使用模拟训练的手法穿插在讲解课程之中，详细说明了游戏的基础知识和系统方面的特征。新手指南由上下两个选项组成——上面介绍的是策略部分（Strategy），下面则是引入高阶的战术环节（Tactical），各自部分别有3场演习。许多人大概会嫌麻烦而略过这个步骤，露琪推荐想认真玩下去的同学耐心看完所有的讲座，对越往后难度越大的剧情战役会有很大的帮助；否则开始的第一场战斗任务就容易败北，转瞬间失去继续游戏的信心。

游戏比较不讨好的地方应该算是人设吧。欧美公司大多都有一个共同的特点——宁愿耗费极多的时间去尽力完善系统的方方面面，也不会请一个稍微能让亚洲人看得过去的画师重新设计角色

的造型。登场的军人不论是待在后方指挥部队的司令官还是位于前线充当炮灰的士兵，长得全是千篇一律的大众化脸孔，就连表情都是目光呆滞的模样，不管兴奋也好失落也罢，莫非这就是身为军人的职业操守？只有通过角色头像中肩膀上的军衔来辨识人物的阶级，而且还画得那么小很难看清楚。



战斗流程方面，由于战棋回合制和即时战略要素同时并存的缘故，在移动的时候给人不太协调的生硬感觉，选错前行路线想要更改的话必须退回至起点而不能直接把光标拉过去。与敌舰接触后开始攻击，画面会切换到海洋的场景，双方在限制的60秒时间内做出各种判断并付诸行动，比方说紧急回避掉敌方发射过来的鱼雷再伺机进攻，又或是将所有单位的火炮全部都集中瞄准敌方的主舰实施点射打击。这里PSP版同NDS版相比有一些差别：没有双屏的PSP在选择移动时会切换到雷达界面，点选目的地后切换回去，战斗的流畅性减弱。不过好在实际画面上要优于NDS的表现效果，算是一种变相的补偿吧。

游戏从不同的视角呈现了隐藏于战争背后的事件和人物：一个神秘集团在幕后使用尖端的高科技发动了战争，让全球范围陷入混乱不堪的状态；而玩家将会加入进由3艘最顶级机密海军舰艇组建的编队，与神秘组织轴心国的军队战斗，揭露执权政治家真正的阴谋，并最终拯救了世界。另外本作还支持多人联机的无线对战模式。



玩家在游戏里扮演一名美国海军士官，率领自己麾下的部队去阻止一个野心勃勃的军事组织实施威胁全人类生存的恐怖计划。在这款游戏中，能够精确到对每只舰艇下达不同的行动指令，从而完成合计数量总共有21个的战斗任务。从游戏的实际表现来看，CG的效果还原了巨大战舰的魄力，跟PSP上其他同类游戏的画面相比要优秀一点。海战模拟类游戏在掌机领域可以称得上是凤毛麟角，光荣公司曾推出过跨平台的《钢铁之咆哮》（Kurogane No Houkou）系列，一直受到着不少玩家的青睐，《钢铁地平线》则是在此基础上更进一步地突出海战游戏的真实与残酷。

“模拟战略类游戏对于PSP和NDS这两种掌机都非常适合。”KONAMI数码娱乐集团的经理Dennis Lee如是说，“《钢铁地平线》有着体贴到位的界面、非常出色的3D画面、具有动态的远近视角、令人印象深刻的特效，以及即时战略和回合制战略的相互结合，玩家将会享受到20多个有趣的任务和无数个小时海战的亲身体验。”



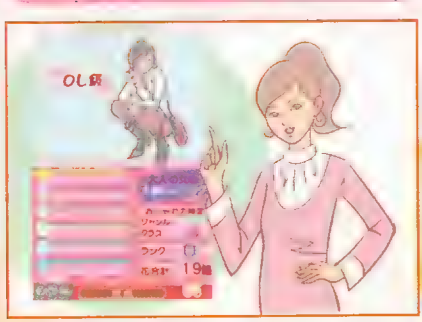


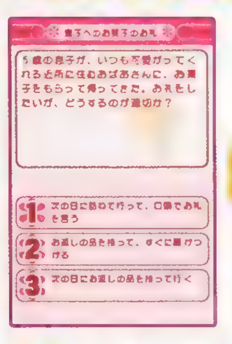
总体来说，本作的品质比较让人失望，冷色调的画面和重复的背景音乐很容易让人产生审美疲劳的感觉，除去铁杆海战军事迷之外大概不会有多少人愿意去尝试这个操作方式颇为硬派的游戏。在游戏主机平台上表现出即时战略类型的魅力本身就是一件相当困难的事情，不能便捷自如地控制着作战单位做出指定的行动，令游戏的流畅程度大幅度降低，而且在战斗过程中并没有加入进真人语音，紧张激烈的临场感也相应地打了不少折扣，迄今为止从未有过哪一款作品可以得到大多数玩家的普遍认可。话归这么说没错，但还是应该向在这个领域里不断发起挑战的厂商们致敬，毕竟他们的制作初衷是想为电视游戏玩家带来电脑平台上非常优秀的作品，同时这也是游戏主机市场最薄弱的一块阵地；尽管目前做得仍然不是很理想，距离成功也还尚有一段很长的路要接着走下去，希望能够在今后的游戏中看到有所突破的地方。



「傻傻的女人才可爱」的时代已经结束！你是否已经拥有了成熟女性的内涵呢？









热身测试初级难度示例：

5岁的儿子很可爱，住在附近的老婆婆经常会给他一些糖果糕点，为了表示谢意，该怎么做才最好呢？

选项1：第二天亲自登门拜访，进行口头道谢

选项2：带上回礼马上去拜访

选项3：第二天带上回礼拜访

如果选择1的话，恭喜你，这是最佳答案，你将得到5朵花的高分评价；如果选择2的话，很遗憾，这是最差答案，你不能得分；如果选择3的话，这只是还说得过去的答案，你将得到3朵花的评价。

在本题评分结束之后，游戏会给出详细解释，为什么选择1才是最佳答案呢？老婆婆送糖果糕点并不是为了得到你的回礼，如果抱有“不回礼可不行”的想法，就好像不愿意欠下人情一样，这种做法是非常失礼的，因此隔日登门道谢才是作为成熟女性的你应该做出的选择。

必要训练之服装搭配能力测试：

男朋友定好约会地点，马上就要到楼下来接你了，选择怎样的服装才能与约会地点的氛围相适应，并且得到他的夸奖呢？如果是去逛街看电影的话，不妨穿得休闲一点，高跟鞋连衣裙外加一些小饰品就OK；如果是去唱KTV或者迪厅的话，牛仔裤加短上衣能充分展现你的活力，衣服上带有的闪光装饰片更能提高你的注目度；如果是去西餐厅共进烛光晚餐的话，不穿上端庄的礼服是会很失礼的哟！





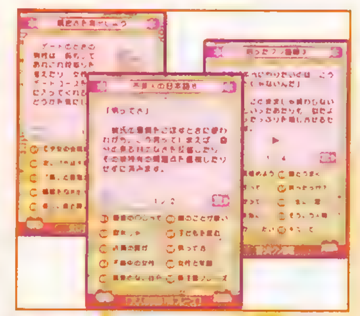
女性内涵占卜分为两项，分别是今天的女性内涵占卜和相性占卜，前者只能一天做一次，后者不限次数，可以当作是休闲娱乐内容来玩。今天的女性内涵占卜就好比星座每日运势占卜一样，根据测试给出你的几项指数，而测试内容五花八门，比如在下屏幕用触笔画出你想象的图案之类。而相性占卜则是测试两个人的相性如何，只要分别输入双方的姓名血型等等详细资料就可以得出结果。

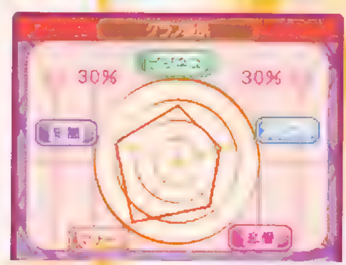
强化圣经模式中有很多对培养女性内涵大有帮助的情报和小知识，可以把它看作是针对不同内容划分章节的一本教科书，随着积分的增加，里面的内容才会逐渐开启。

大人的女性内涵情报则是根据玩家所有测试的结果，给出图表形式的统计，你可以看到自己在哪个方面比较优秀，而哪个方面尚有欠缺，因此就能有针对性的进行强化训练，努力打造完美的女性内涵。

热身测试分为初级、中级、上级一共三个难度等级，最初只能从初级开始进行测试，玩家需要回答五个问题，这些问题分别考察商业交际、礼仪、恋爱、个人交际和知识。全部问题回答完毕后，根据玩家的作答情况给出评价，每次测试的得分会累计起来，随着积分的增加，其它模式的内容会逐渐开放，形成循序渐进的女性内涵培养课程。

必要训练也是从商业交际、礼仪、恋爱、个人交际和知识五个方面来考察玩家女性内涵的模式，训练内容应有尽有，同样也会根据玩家的表示给出评分。





↑女性内涵情报以图表的形式显示出来，看起来一目了然。



在日本这种很重视人际关系的国家，如果在很多小事方面处理不妥当，很有可能会招致别人的非议，丢了面子事小，破坏自己在别人心目中的印象就比较麻烦了，如果因此丢了工作的话更是让人无限悔恨。身为女性，如何在这样的环境中表现出自己的优秀内涵，获得别人的赞赏，是一个很重要的问题。过去的日本女性在婚后一般会辞职做个专职家庭主妇，而现在的日本女性有很多婚后仍继续工作的，她们更需要以优秀的内涵获得周围人的认同。女性内涵的培养不仅要靠潜移默化的被动影响，还要靠自己本身的努力学习，石原壮一郎出版过一些女性内涵培养的书籍，而本作就相当于是将那些书籍综合起来的一本宝典，力图从各方面提升女性内涵，教会她们无懈可击的应对与表现。在国内则由于环境不同和语言不通等原因，游戏内容的价值无法得到充分体现。





NDS	From Software Inc.	2007年6月28日
	ACT	1—4人/日版
玉兔追月DS互助之岛		256Mbit





模式		
	ストーリー	故事模式
	对战	对战
	ミニゲーム	迷你游戏
	オプション	设置

操作		
	方向键	控制上屏角色移动
	R、L、A	上屏角色跳跃(跳起后再按为滑翔)
	下屏	触笔控制下屏角色全部活动

这天是兔子一族的重要节日——圣月之日，栗子和奶油也去参加宴会了。但是，当自由行动一半时，宴会的月亮突然消失了。这时，神的使者出现了，它对二兔说道：“……下去会有大灾难降临到兔子一族身上，你们要尽快找回月亮。”说罢，将二兔带到了一个不可思议的小岛上，告诉它们月亮就在这里，但是岛上有很多机关，只有二兔协力才能找到月亮。于是，栗子和奶油踏上了互助的寻找月亮之旅。

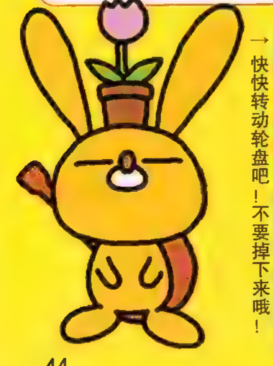
本作是协力动作游戏的经典之作，曾经在PS2上发售过，不过这次重新上演在DS上可以说更名符其实了，它充分利用了DS的双屏、触摸以及麦克风功能。玩家控制上下两屏两只兔子クリ（栗子）和クリーム（奶油）解除机关救出友人。游戏中玩家操作上屏的栗子前进，一路上有不少机关，栗子踩下机关（红色按钮）后下屏就会出现解除机关的操作，内容各种各样。

丰富的机关

本作中的机关可谓及其丰富，玩家控制栗子踩下上屏中红色的按钮后下屏就会出现机关解决画面，解决方式完全发挥了NDS的特性，割断绳子、点击按钮、推开障碍物等等，虽然很有趣，但是我们的触摸屏又要受伤了（555……）。右下角有提示，实在解不开时就看一看，不过还是完全自己解决比较有成就感哦。







→快快转动轮盘吧！不要掉下来哦！

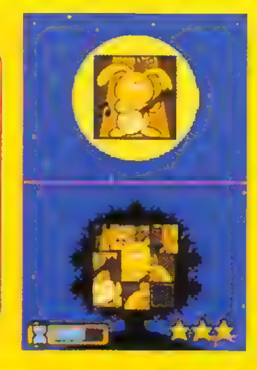


妙趣横生的角色

我们的主角是两只兔子，栗子一副呆呆的表情，无论发生什么事都眯着小眼睛，下屏的奶油更是总以一副愤青的表情示人。敌方角色不多，不过要是栗子原地不动的时间过长的话会飞来一只怪物（根据关卡怪物不同）不断地在头上骚扰你，还会吸取你的时间，当怪物飞来并且出现星星的时候就要赶快移动，跳跃或是前进都行，也可以站在墙壁边缘跳起踩死它。

简单的操作

本作操作非常简单，方向键控制上屏的栗子移动，跳跃时R、L、A三个键随意按下一个即可，玩家在手忙脚乱的时候会很方便。机关解除更加简易，一根触笔即可解决全部问题，有些机关只启动一次是过不去的，角色的站位等都需要考虑。只是偶尔需要玩家稍稍开动脑筋去思考一下。





←操作以及内容多种多样，无论拼图还是吹气球，一刻也不会让玩家闲着。

战斗

本作其实不需要什么战斗，路上的小兵一踩就死，不过无视它们也无所谓。但是鳄鱼等机关类的敌人是无法攻击的，吸取时间的怪物可以攻击，但一旦被它吸住就只能不断移动，直到甩掉它为止。

过了第一大关之后就可以随意选择4个关卡，都完成后会再出现4个关卡。每关的谜题类型都不同，有以音乐谜题为主的，有以沙漠谜题为主的，有时只用触笔即可，有时只用麦克风即可，不过还有同时需要触笔和麦克风的谜题，解谜时会有飞行怪物来骚扰玩家，不仅会吸收游戏时间，还会吸收解谜的时间，最好先将其消灭。



↑每关过后都会有栗子和奶油之间协作程度的评价，评价越高得分越高。



本作是小制作，流程并不长，在音乐以及画面方面没有什么太突出的地方，但是趣味性十足。谜题众多，每关都不一样，玩家面前总会有新的困难出现，不过不会有过难的地方，稍稍思考就可以通过。实在有解决不了的谜题就点击下屏右下方的“HIT?”图标，下屏就会出现操作提示，不过也不是完全的大揭密，要不也没意思了。本作的视角位俯视视角，在观看方面没有什么大的问题，只是有些时候地面上的机关按钮会被挡住，稍有不便。

本作作为休闲游戏确实不错，不会占用玩家太多时间，有时间拿出来玩两下缓解心情。NDS充分发挥了本作的可玩性，说实话，这种游戏出在NDS上最适合不过了，只是本作实在有点太小品级了，如果内容能够再丰富一点就好了，比如画面以及音乐。另外本作有些迷题的触摸不太准确，希望以后能推出高素质的续作。

A



心智未成熟的好孩子请远离 珍惜健康体魄拒绝擦边赌博

作品描述的是清朝皇家特级雀士铃铃铃（你没看错，她姓铃，名铃铃－ω－）奉西太后旨意，东渡日本寻找封印有“白面金毛九尾狐”灵力的“杀生石”。在日本的铃铃铃将化身为牌娘，与持有杀生石的人们进行麻将对决，胜利后就可以获得其杀生石。作为一款麻将游戏，本作的卖点除了大众化的麻将游戏以外，有点色气的生杀石搜索模式应该是最吸引眼球的环节。游戏里故事剧情和麻将模式交替进行，在进行麻将对战之后，牌娘铃铃铃会使用仙术引发大爆炸将对手身上的衣服爆裂，从而进入杀生石搜索画面。在PSP版中需要通过类比摇杆来移动光标进行搜索，而NDS版则直接使用触控笔进行搜索。

PSP	JALECO	6月28日
	TAB	1人/6090日元
中华雀士～天奉牌娘 混合版		512Kb

游戏进行的方式很简单，与一般的AVG差不多，都先是会话场景接着麻将对决，通过后进入下一关。不过考虑到许多好孩子可能从来没有接触过麻将这一国粹运动（的确是体育竞技项目噢），这里有必要介绍一下麻将的基本规则。不满15岁的读者请自觉翻到下一页，过早掌握可是会变成坏孩子的喔。—o—

麻将由序数牌和字牌组成，序数牌分为万子牌、饼子牌、条子牌，字牌包括东、南、西、北、中、发、白。摆在自己面前的牌为手牌，标准数为13张。两张相同的牌叫做对子，3张相同的牌叫做刻子，3张同花色序数相连的牌叫做顺子。和（音hu）牌（ロン）的条件是把手中的13张牌凑成一个对子，并且其它牌都是刻子或者顺子的情况。此外，还有下面5个常用术语应该了解。

吃牌（チー）： 把自己的两张牌取出加在上家打出的牌一起组成顺子。

碰牌（ポン）： 把自己的对子取出，加在打出的牌一起组成一副刻子。

杠（カン）： 报开杠的4张相同的牌。



听牌（リーチ）： 就是只差所需要的一张牌即能和牌的状态，不过选择报听后就无法换牌了。

自摸（ツモ）： 自己抓进成和的牌，并报和牌。

总体来说本作的难度相当低，很轻松地就能和牌，而且老虎机也很容易抽中想要的必杀技，感觉完全没有难度了。



由于是从PC平台上移植过来的游戏，作品当中难免会出现一些擦边球的内容，当然很不和谐的镜头都已经悉数删除殆尽，所以抱有不纯动机的同学请自行搜寻无删节的原始版本。掌机的两个版本相比较而言，PSP版更多保留有原汁的风味，两段完全不同于以往的随机片头动画很有诚意，全程语音的加入让麻将对决更加热血，在尺度方面也要稍微放宽松一点，主要集中在配音而不是画面，好孩子请自觉把音量调节成无声模式；NDS版限于载体容量的因素只有少量语音，异常邪恶的搜身模式更是点到为止一笔带过，毕竟受众群的年龄层普遍比较偏低，除去这些内容以外就没有其它方面的缩水了。说起语音，开发公司居然不惜血本请到了多名大牌声优倾情加盟，诸如像是樱井孝宏（最终幻想Ⅶ降临之子的克劳德）、钉宫理惠（钢之炼金术师的弟弟阿尔方斯）、井上喜久子（我的女神贝露丹迪）等等，恋声癖们大概要抓狂了吧。 B

由制作过深受电脑游戏玩家青睐的《古墓丽影》系列的著名公司Eidos委托开发，美国任天堂子会社代理发行的《惊险碰撞球》（Nervous Brickdown）在上个月末的时候如期发售了。本作是先于欧美地区推出过对应街机版本的筐体，投币率在休闲游戏里一直处于非常稳定的状态。而此次移植到NDS平台后，充分利用了触摸屏的操作特性，令玩家能够更加轻松容易地上手游戏。

NDS	Eidos		6月26日
	TAB	1～2人/29.99美元	
惊险碰撞球		128Mb	

大杂烩形式的经典作品大盘点

对于在上个世纪经历过红白机经典时代的一些老玩家来说，这款游戏到处都充满了怀旧性的感觉。把以前单一的弹球方式添加进新的要素和规则，结合在一起形成自由灵活却又不失去原来风味的全新游戏。本作总共包括10个风格迥异的架空舞台，以及多达135个不同的趣味小关卡。与普通弹球类型有所不同的是，游戏中会需要玩家亲自手绘出弹球的平台，或者在BOSS身上画出某些过关的要点；换句话说，每个人所画的平台形状都有差别，或直线、或拱桥、或直角全凭个人喜好，多变的玩法也就相应地因人而异了。

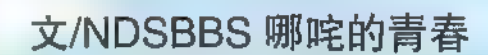
本作的画面做得相当花哨和另类，游戏背景采用动态的贴图，有点类似于动画渲染的效果。系统从某种方面说也可以算是解谜的类型，因为在不少地方都需要仔细观察四周的地形后，运用特殊的技巧才能顺利通过，当然肯定也不会太难。例如像第2大关的纸（Paper）之舞台，不能跟上关一样被动地慢慢等着吸墨球自己掉下来，要依据落下的角度借力发力主动出击，否则污迹会逐渐扩散回去形成恶性循环；还有第4大关的水(Water)之场景，由于在营救海难船员的同时还要避免让弹球掉下去，经常会出现左右两边都很紧张的情况，这个时候则应该优先考虑弹球的轨道以救出更多的船员，不过若是想贪分数获得更多奖励的话就要将船员一个不漏地全部救上直升飞机，虽然可能会死掉很多次。此外音乐的旋律感也把握得很到位，轻松愉快的气氛很容易让人放松，不知不觉地就将全身心投入进去，享受游戏带来的独特乐趣。





说实话，刚接触到手的时候确实没料到以硬派著称的Eidos公司竟然能够做出这么有趣的桌面游戏，毕竟较出名的作品基本上都是以复杂的操作方式和高深的难度前提为主要特征。估计是代理商任天堂方面在开发后期也参与制作了部分的环节，一来是任天堂对游戏品质的要求一向比较苛刻，不合格的游戏宁可全部推翻重做，也决不会昧着良心的底线发售未通过验收的半成品；另外第2大关的背景画面当中有几张非常典型的日式风格绘画，想必也是在测试后期刻意追加进去的。每一大关末尾处的BOSS战环节是游戏最有特色的地方，通过不断地躲避发现进攻方式的规律，可以说是把前面关卡全部都集中到一起的总结篇。不管怎么样，标题画面中任天堂会社的标志就等于意味着游戏品质得到了强有力的信心保证，向喜欢休闲类型的同学们强烈推荐去尝试一下，不经意的错过也许会后悔的喔。




文/NDSBBS 哪吒的青春

在回忆中觉醒

～《赛尔达传说》系列历代记

赛尔达传说 8 代 · 风之韵

日版	《ゼルダの传说 风のタクト》	2002年12月13日	GC
美版	《The Legend of Zelda wind waker》	2003年3月 24日	GC

《风之韵》出现的时机异常尴尬，以至于大多数人无法理解它为何最后能获得《FAMI通》40分的满分评价。现在看来，当时原定留给8代的这个位置更应该是《黎明公主》而不是《风之韵》，而这竟成了这个“尴尬”的源头。

回首N64时代，《时之笛》和《姆吉拉的假面》是在同一时间利用同一开发引擎制作的两款艺术构思和游戏风格完全不同的两款系列作品。所以虽然《时之笛》和《姆吉拉的假面》名为5、6代，但实际上二者无任何彼此继承的联系。在《时之笛》获得评论界空前一致的肯定后，其继承者自然也会担负前所未有的关注和压力。任天堂为这个继承者做了更为深刻而又有限的变化，林克变得几乎和真人一样，在整个游戏业界翘首以盼的当年，任天堂甚至在E3展上公开放映了一段据说是要登陆N64的“赛尔达《时之笛》续作片断”的影像。



后来的事实证明，这个片断就是《黎明公主》的雏形，《黎明公主》开始片头中那纵马奔驰的林克清楚地表明自己身上流淌的血液是《时之笛》才能够具备的光荣血统。

可惜的是，N64的生命太过短暂，它甚至无法等到《黎明公主》登上它的肩膀；恼火的是，此时的GC已经蓄势待发，任天堂还在考虑到底要不要让《黎明公主》扛起《时之笛》的大旗，为新主机保驾护航；幸运的是，最终任天堂认识清楚了当下的局面：无论《黎明公主》会有多么样的杰出，在《时之笛》大师级的表现面前它都只会像是个孩子；无论《黎明公主》会获得怎样的成功，它都只能使人更加坚信有着这样理念的大作在当时的那个年代还无法足以支撑任天堂的主机活下去。为了GC那充满童真的可爱外形，也为了任天堂在对抗世嘉和索尼的道路上多一种选择，“赛尔达”8代的使命之旗交到了《风之韵》的手中。

从1986年的《海拉尔的幻想》到2007年的《幻影沙漏》，任天堂的“赛尔达传说”系列已在不知不觉中走过了21年的岁月。就像这个游戏的名字一样，它在历史的见证下已不折不扣地成为了电视游戏史上的一个“传说”。

它开创了一个动作RPG的时代，并且在这个时代中引领潮流；它肩负了数部主机的命运，并且在每个命运的开头就为其画上了注脚；它承载了任天堂对于电视游戏的深刻理念，并且将这一理念前所未有地发扬光大……

21年，12代，这是一个无论如何都不应该被忘却的纪念

于是，在评论界和玩家们关注的目光中，“《时之笛》继承者”就以这样一种匪夷所思的面貌出现了。它完全打碎了人们之前的盼望和期待，看到它时人们的眼睛可能比游戏中林克脸上的那对“巨目”还要大。

《风之韵》完全就是一款为了完美阐释GC主机定位和任天堂娱乐理念的作品。游戏中的人物被制作得非常卡通，角色脸上的表情变化成为整个游戏中最为直观的亮点。游戏采用了动画渲染的效果，整个故事的冒险也破天荒地被放在了海上进行。游戏风格清新，可爱质朴，林克一天到晚驾着船在大海上东游西荡。《风之韵》唯一继承了《时之笛》的地方在于，它和《时之笛》一样都采取了“乐器道具”作为整个故事解谜环节的关键。它所不同的只是在这方面《风之韵》在游戏环境、情节发展和背景设定上结合得更为纯粹和自然。

游戏的主题是“风”，玩家要通过风在海上和各个地点中旅行；游戏的关键是“指挥棒”，玩家要使用指挥棒解开各式各样的谜题推动故事情节发展。游戏的操作便于上手，结合GC的手柄各个键位被安排得非常舒服；游戏的动作要求和谜题难度为历代最低，绝对不会和菜鸟为难；游戏的视听风格和美术设计非常出色，贴切地表现出了GC时代下老玩家所向往的精神面貌。

大海航行靠舵手，GC要活命就只有要靠《风之韵》，所以本作有足够的理由获得高分，“赛尔达”也从此成为电视游戏史截至目前唯一一部拥有双满分的游戏系列。

● 客串

GC	FTG	《灵魂能力2》	2003年3月27日

2003年初，NAMCO正式宣布该社的3D对战游戏《灵魂能力2》将在GC、PS2和XBOX三大主机上同时推出，而“赛尔达传说”系列的主人公林克则作为GC版的专有人物登陆游戏。

凭借NAMCO超强的技术研发实力，玩家首次在游戏中看到了完全3D成人化的林克形象。游戏本身的素质非常之高，林克凭借传统的剑盾组合在游戏中和其它角色展开了对决。



赛尔达传说 四神剑

日版	《ゼルダの传说 神々のトライフォ　ス& 4つの剑》	2003年3月14日	GBA	合卡
	《ゼルダの传说 4つの剑+》	2004年3月18日	GC	
美版	《The Legend of Zelda A Link to the Past /Four Swords 》	2002年12月2日	GBA	合卡
	《The Legend of Zelda Four Swords Adventures》	2004年6月7日	GC	



《四神剑》是打破系列单机单人游戏传统而诞生的全新作品。算上来，可以把GBA上的《四神剑》和相隔一年发售的GC上的《四神剑+》看做是兄弟作。两款游戏都是可以进行多人游戏的作品，“合作、竞赛、陷害”成了新作品中最为耀眼的元素，赛尔达也头一次因为有了“四个林克”的同时出现而变得截然不同，其趣味甚至令人捧腹。

两款《四神剑》的共同特点都是多人游戏，因此本作在系列中也最具有团队合作要求。在山洞里面看到了烛台怎么办？只要两个林克面对面将烛台夹在中间，然后同时挥剑，剑刃摩擦产生的火花就可以将烛台点燃；看到一个宽大的断层过不去怎么办？只要把另一个林克举过头顶扔到对面，让其踩下机关把桥架起；如果一个机关需要同时踩下，那么4个林克就得各自行动，在前进的途中互相为对方打开解谜的道路……

GBA版的道具基本沿用了以往系列游戏中的道具，比如炸弹、弓箭、火把、铁锹、弹弓、锤子、羽毛、天马靴等，在风、水、火几关后就可以去天上挑战最终BOSS风之魔人古夫。而相较之下GC版的《四神剑+》容量则大的多，不仅道具有各自的升级版，而且威力和性能都有了大幅度增强，其游戏流程也决不亚于一款传统的“赛尔达”。GBA版的《四神剑》由于搭载了《众神的三角力量》的复刻版而使得“多人游戏”更像是任天堂的一次探路，但制作者仍然认真地为2人、3人、4人的不同玩家数量设计了不同的谜题套数。GC版作为家用机作品，其游戏模式更多。除了一般的剧情模式外，还有Battle模式和寻宝模式。开发者围绕四个手柄的团结、协作、相互竞争而又相互制约花费了更多的精力，而且游戏还附送GC/GBA连接线，这又进一步加深了游戏的多样性选择和耐玩性，让喜欢多人同乐的玩家印象深刻。

多人游戏造就了游戏独特的乐趣，有时玩家需要紧密合作去解开机关和攻击敌人，有时玩家又会因为游戏排名而互相陷害。《四神剑》突出表现了玩家协力闯关的BOSS战，比如BOSS被设计成能发出四种不同颜色的能量球，而只有相对应颜色的林克才能将能量球反弹，玩家

通过反弹能量球后使其变色进而攻击BOSS——这样尽管游戏的难度得以增加，但各个玩家也相应地承担了自己攻克游戏的责任，随之而来的是人与人之间成倍乐趣的增长。

《四神剑》的出现为“赛尔达”开拓了更为广阔的玩家群，相互间的配合和人与人之间的互动为玩家们带来了完全不同的生命体验。我们不能就此判断，今后的“赛尔达”就会如何如何。但是我们应该相信，并且应该祝愿这种形式的“赛尔达”能和以往那些非常经典的传统的“赛尔达”和谐共存，共同进步，共谋发展。



在任天堂为“赛尔达传说”所推出的为数众多的游戏原声大碟中，这张专辑无疑最具收藏价值。其中收录了在家用机平台上登陆的七款正统作品（《海拉尔的幻想》、《林克的冒险》、《众神的三角力量》、《时之笛》、《姆吉拉的假面》、《风之韵》、《四神剑+》）的70首精选曲目。

玩家一路听下来就犹如回顾了系列的整个历史，无论是激昂的主题曲还是有趣的音效，此张专辑均进行了精编收录。整张唱片的最后任天堂还特别邀请了细江慎治为系列历代主题曲进行了混合重新编曲，这是在其它任何专辑和游戏中都不可能听到的。

赛尔达传说 不可思议的帽子

日版	《ゼルダの传说 ふしぎのぼうし》	2004年11月4日	GBA
美版	《The Legend of Zelda The Minish Cap》	2005年1月10日	GBA

同样是以“不可思议”为名，同样是和CAPCOM进行联合制作，本作相较3年前双方的“第一次”已显得成熟了不少，虽然林克的身体在游戏中被一次次缩小，但游戏的乐趣却因此被一次次放大——这真是一个“不可思议”的合作带来的“不可思议”的作品。

游戏没有脱离系列原始的系统设定与世界观框架，却加入了一个更加有趣和神奇的道具“缩小帽”。主人公林克所在的世界是一个神灵居住的世界，在这里神就是“皮克罗”这种小小生物，游戏的剧情也紧紧围绕着皮克罗展开，林克一旦戴上这顶帽子，身体立刻就会缩小进入精灵的世界。玩家的冒险历程就像是郑渊洁笔下的《红塔乐园》，林克要在不断反复地放大缩小中找到各个道路的隐藏入口，甚至凭借身体大小的不同解开被困惑已久的谜题，而游戏的这一设定也成为整个作品剧情发展与系统乐趣的关键。玩家在游戏中可以看见不少的树桩和瓶罐，林克就要站在这上面来变大缩小。对于敌人来说，变小的林克正好成了盘中餐，甚至飘泼的大雨都会让小林克吃尽苦头。游戏营造出了一种宛如童话的故事氛围，玩家要穿越由恶猫看守的花园，得到小皮克罗们“穿越魔境的勇士”的赞叹；又要爬上鞋匠的桌子，和小皮克罗们一起帮助鞋匠做鞋……类似有趣的场景在游戏中比比皆是。



游戏中的6个迷宫继承了系列以不同的自然元素为主题的设计思路，林、火、土、冰、空这些特点在迷宫中有着非常出色的体现，也与迷宫的解谜思路息息相关。在勇闯迷宫的时候，玩家不能忽视道具的作用，除了传统的弓箭、炸弹与回旋镖之外，本作中林克又增添了几样新的道具，比如在森林神庙中会获得的魔法壶、乾坤杖和鼹鼠手套。尽管迷宫的数量不及以前作品，但林克的变身系统大大拓展了冒险的地图，迷宫之外隐藏了很多可以称之为“迷宫”的设计。就像有谁能够想到在海拉尔的镇里竟也有好几个变小后才能发现的“小迷宫”呢？

《不可思议的帽子》继承了GB上《梦见岛》的系统——仅仅用A、B两键装备道具，但这样简单的操作却让玩家迅速上手。游戏为玩家准备了多达五条的，与游戏主线进程无关的收集项目，这也使得本作成为历代作品中最富有收集乐趣的代表：心之碎片的收集具有一定的难度，总会有几个让玩家感到相当难找，因此在游戏时玩家需要充分观察并记住每一个可疑的地方，待日后条件成熟再来发掘；剑术的收集则是游戏中新增加的项目，只要学会一门新的剑术就能得到此剑术的虎皮卷轴；碎片事件的收集则是游戏的全新创造，玩家需要不停地和游戏世界中各地不同的人们拼接“幸福碎片”来完成收集，而完成不同的数量找到不同的人会触动不同隐藏事件的发生；扭蛋的收集贯穿游戏全程，玩家需要在游戏中随时发现随时积累，这样才有可能在通关后达成收集的完美目标。

可以毫不夸张地说，本作是登陆掌机上的系列作品中最为出色的一部，它有着耐人寻味的魅力和持久的可玩性。整款游戏的风格清新质朴，画面和音效都达到了当时掌机平台上的最佳。它漂亮地书写了“赛尔达”这个“传说”，并且使得GBA这个小小的便携式掌上游戏机大放异彩。

●外传

DS	《もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド》	2006年9月2日

汀格尔最早在《姆吉拉的假面》中登场，其后又出现在了《风之韵》和《不可思议的帽子》等作品中。在正统的“赛尔达”系列中，汀格尔是一位不折不扣的配角。他身穿绿色紧身衣，坚信自己是一个精灵。DS上的这款《汀格尔的蔷薇色卢比乐园》就是以他为主角，讲述了一个追逐金钱与名利的故事。

本作没有系列中那些传统的人物与剧情，不过游戏以一种另类、幽默的方式展现出了一个配角大叔曲折的心路历程。

赛尔达传说 黎明公主

日版	《ゼルダの传说 トワイライトプリンセス》	2006年11月19日	Wii
日版	《ゼルダの传说 トワイライトプリンセス》	2006年12月11日	GC
美版	《The Legend of Zelda Twilight Princess》	2006年11月19日	Wii
美版	《The Legend of Zelda Twilight Princess》	2006年12月11日	GC

《黎明公主》的开发平台是N64，制作平台是GC，最后登陆的平台却是Wii。这个史上风格最为成熟的“赛尔达”经历了如此曲折而又漫长的诞生历程，发售前带给了全世界的玩家一种沉稳中饱含激动的期待。

游戏有着无与伦比的艺术风格，极其老练和纯熟，甚至单单以艺术评论的角度玩家无法挑出一点点毛病。再结合Wii革命性的手柄设计，《黎明公主》又具备了历代“赛尔达”都没有的先天优势，二者的结合似乎有足够的理由支持本作成为历代的最高代表。

游戏的故事结构仍然与系列前作类似：当黑

●复刻

Wii（Virtual Console）		
《The Hyrule Fantasy ゼルダの传说》	日版	2006年12月2日
《The Legend of Zelda》	美版	2006年11月19日
《THE LEGEND OF Zelda 2 リンクの冒险》	日版	2007年1月23日
《Zelda II The Adventure of Link》	美版	2007年6月4日
《ゼルダの传说 神々のトライフォース》	日版	2006年12月2日
《The Legend of Zelda A Link to the Past》	美版	2007年1月22日
《ゼルダの传说 时のオカリナ》	日版	2007年2月27日
《The Legend of Zelda Ocarina of Time》	美版	2007年2月26

暗邪恶力量席卷海拉尔大陆的时候，一位叫做林克的英雄就会出现拯救世界。本作中的林克成了农场少年，并且具有变身为狼的能力，在神秘的米德那的帮助下去完成冒险。游戏展现出了非常出色的视觉效果，尽管这种效果在技术上没有任何的先进性，但突出的地域文化把握和民情风俗的刻画使得冒险中世界极其生动和丰富。游戏营造出了一种饱含暧昧、充满希望和神圣殿堂相混合的风格，使人不知不觉间就会沉醉其中。另外，紧张激烈的骑马战斗在游戏中也占据了重要位置，这和要求玩家同时使用两个创新的体感手柄来模拟林克的攻击和防御动作一样，其产生的代入感是在之前的任何一款系列作品中都无法体验到的。同期发售在GC上的版本更是做了巧妙的改变，玩家面临的则是一个和原作左右互换的解谜过程。

本作在《时之笛》开创的伟大框架基础上选择了毫无保留的继承，它的冒险世界和价值观的设定甚至比《时之笛》更为深刻。游戏具有浓郁的上个世纪末的情绪，绝望、无助、茫然……不敢面对冲破希望后可能将要面对的现实。但是，游戏又饱含期待，正直、善良、充满信心……勇敢地在早已注明的命运中去完成自己的使命。与《时之笛》相比，《黎明公主》在这方面的表现简直太完美了，它的新鲜和失误之处甚至还赶不上《时之笛》画面上呈现出来的那些棱角式多边形。《黎明公主》几乎无可挑剔地完成了对于作品内涵的阐释，这使得它看上去更像是一首艺术史诗而不是一个游戏软件。



其实，本作在操作上的变革不值一提，这是任何一个在这个时代选择了任天堂或是任天堂自我选择后都会出现的必然结果。《黎明公主》的伟大之处就在于将一个时过境迁的重复的冒险故事赋予了新的、不同寻常的时代意义。

游戏的名字又被译作《黄昏公主》或是《黎明公主》。说它“黄昏”，是玩家对过去“赛尔达”开创的伟大传说的无限回顾与眷恋；说它“黎明”，是玩家对这位正在前行的“公主”面临未可知的旅程时所寄予的虔诚祝福与殷切期待！

随着Wii的推出，任天堂在其特有的虚拟主机平台上提供了一些历代“赛尔达”作品的下载。玩家通过购买专门的点数，付费下载就能够在Wii这个现代的游戏主机上重温这些经典的魅力。目前有4款系列作品供玩家选择：FC上的《海拉尔的幻想》和《林克的冒险》都只需要500点；SFC上的《众神的三角力量》需要900点（美版800点）；N64上的《时之笛》则需要最高的1200点（美版1000点）。



为了让更多读者有机会参加封神榜，现征集各新老游戏的稿件，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《俄罗斯方块DS》

挑战者：肖宴妮

最高分挑战



这是本人玩了很长时间，具体时间不记得了，大概是一周多吧，终于达到了这个成绩(如果24小时不停地玩，那是超人……)。

等到99999999分的时候，再继续玩分已经不会再增加了。就像等级和层数一样，到了999也不会再增加。

心得嘛，首先当然是要有过硬的技术咯，技术不过硬的话，或许半途就GAME OVER咯。其次，要有耐心~玩到这么高的分毕竟要很长的时间，是一点一点积累起来的，要能有耐心坐下来玩。



最后，就是要把心态放平和，玩到99999999的过程中会遇到很多不同的危急情况，稍有闪失可能就会前功尽弃，所以不要给自己太大压力，静下心来去解决每个情况就OK啦。关键还是靠耐力。

《应援团2》

挑战者：Drive

最终关最高分挑战

其实玩《应援团》系列实在是毫无技巧可言，要玩得好只需要你这首歌听得比较熟、每一关的点出现的位置和时机都比较清楚就基本上OK了。

在华丽模式下达到S的话还需要心态好。千万不要紧张，一紧张到后面高潮时绝对出差错；还有就是在转大转盘的时候不要太激动，激动只会使你的机子下屏过快老化。转的时候尽量转小圈点，大了会转不动，还有转的时候只动手腕，不要一激动连手臂一起转起来了。

因为大部分歌曲只要熟练即可，我就只挑出最难的歌曲最终关说明了。

最终关有两首。前一首很短、三个小节，但要拿下S级还是有难度的。S的要求是100分的不超过15个50分的好像一个也不能有，全连一定要（其它关基本不用全连都可以得S）。

这首歌的第一小节很简单，不要被那比最终关还快的速度吓到，要注意的就是有的点要点两次，有的要点三次，没有大转盘。

第二小节难度也还不算很高了，就是节奏不好找，还有每次槽从开头拖到完后，都会非常快的接一个点。

第三小节其实是第二小节的改版，有几个槽的开头要点两次，还有快完的时候有两次连点8个点的，速度一定要非常快，点完两次后接一个转盘。这是我的成绩：

最后一关，也就是我最有成就感的一关了，



康家宁	愿天下爱机之人都有掌机玩！（全世界无机者联合起来！）
读者资料	男，16岁，河南省西平县杨庄高中06四班，463900

4个小节，只要没有点错的，就算不全连也能S。100分的30个以下就ok，50分的3个以下就ok，错的当然不能有。但我挑战的是华丽隐藏模式下9999999分的S级，条件自然比上面高多了。

第一：在最后的两个小节里，尽量不要点出过多的100分。因为在身后火焰最大的情况下点一个300和点一个100是差非常多的，如果点太多了，那最后的分数很可能只有九百七十多万，差一点到9999999。

第二：绝对要全连，在任何时候都绝不能有点错的，或拖槽的时候MM摔倒（拖槽的时候MM摔倒不算错，只是分出分只有100或50，而且断连）。因为这样的话身后的火焰会消失。火焰越大分数加成就越高，要9999999分就必需在第二小节使身后的火焰达到最大，但如果这时候或后面两小节出了差错。呵呵，重来吧！

第三：感觉状态不好就等好了再来。

接下来详细说明一下。

第一小节：没难度，基本是跟着歌词节奏，到这里分数一般会是40多万到50万。

第二小节：要注意的就是刚开始的几个槽是在槽的开头点两次才拖，后面的几个是先点旁边两个点才点那个槽然后拖。而两种点前后歌词是一样的。最后有一个转盘。到这里分数一般会是150多万近160万，点得好的可以有162万左右。

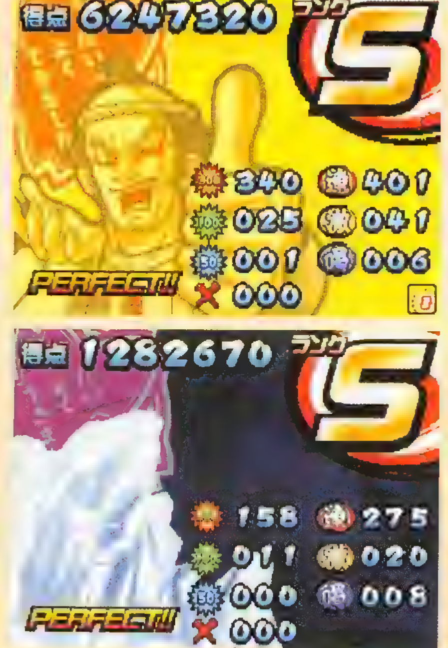
第三小节：前面还可以，也是跟着歌词节奏的。中间和第二小节有很像，但是不能点得太急。点中间部分会总是有突然需在点两次或三次的，要及其注意。但其实不是很难。点完中间部分会突然来一个转盘，转盘完会马上接屏幕左下角的三个点，这里要特别注意，非常容易就忘点或点错。后面就不算难了，还有两个大转盘。注意不要转得太疯狂，到最后一小节手会发抖的。到这里分数一般会是500万左右。

第四小节：真的是非常难，开始还不会。就是在转完第一个转盘的时候，转盘下方会马上接绕屏幕一圈的13点。这里真的是非常难，有可能开始转完圈的时候接不好，更有可能点的时候点歪。整首歌最难的就是这个地方。后面只要注意有突然点三次或二次的点。拖槽的时候一定要拖到底才把笔拿开点其它点，要不很容易就只拿50分。最后迎来一个大转盘，接着就是放松放松，摆摆你发抖的手，然后看最终的成绩——9999999分的S级记录。

以下是我其他关卡的记录。

还希望各位《应援团》玩家能一起交流心得、挑战成绩。





肖靖川	玩别人的掌机，让老师没收去吧！
读者资料	男，黑龙江省大庆市铁人中学高一5班，163411

COOLEST GADGETS

掌上周边街

注：本期所介绍的派力产品都可以在各大市场买到。

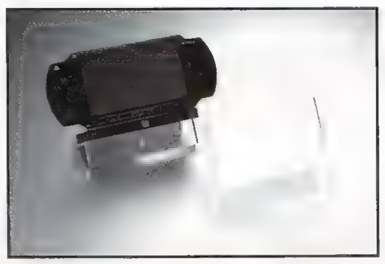
高贵的PSP立体支架

- 制造厂商：sony
- 价格：2200日元
- 颜色：双色调 白/粉；黑/白

这款PSP支架是sony周边近期非常华丽的一款周边产品，采用玻璃制成的立体支架在做工上非常优秀，将PSP放在上面有一种高贵的感觉。该支架安装简单，它只由两块拼版构成，上下拼接即可完成安装步骤。安装完成后将PSP放置于带有PSP标记的一端即可享受高贵视听。支架的的重量也是刚刚好，即使随身携带也不会显得过于沉重，是近期不可多得的一款周边产品。







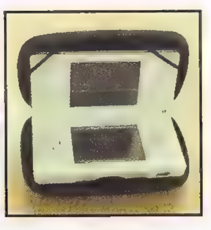
NDSL马里奥20周年纪念硬包

- 制造厂商：派力
- 价格:40元
- 颜色：黑色；蓝色

马里奥20周年纪念版硬包，硬包的整体与火影忍者特点相同，基本上采用的是相同的材质。硬包除了装NDSL主机之外还可以装一些如卡带和烧录卡之类的配件，对于喜欢只携带NDSL主机和一些烧录配件的玩家来说这款包包非常地适合，硬包对于NDSL主机的保护这点想得还是十分到位的，外部的硬皮可以有效地防止一些轻微的碰撞，作为马里奥的fans是不是也有一种想要入手的冲动呢?









任天狗NDSL主题包

- 制造厂商：派力
- 价格：40元
- 颜色：蓝色；黑色

外观非常可爱的包包，包包的主题是任天堂人气软件之一的任天狗。包包做工质量很好，打开前面的盖子就可以轻松地将NDSL主机放入。放入NDSL后更加能够体现出包包整体的立体感。将后面打开还能够放入很多东西，比如NDS的卡带，以及一些烧录设备，即使放入GBASP放入也是可以的哦！包包并不是NDSL专用，NDS也可以放入。这款宝宝后面还附带皮带口与间跨挂带，放在腰上携带或者像背书包一样的斜挎在肩上也是可以的。







PSP火影忍者特典（EVA）硬包

利用当前大人气的火影忍者为主题所制作的PSP火影忍者特点硬包，使用它可以很轻松地将PSP装入其中，同时还可以携带包括耳机，记忆棒等一些常用备件。皮包内部的PSP保护绳可以将PSP牢固地装在其中，外部的硬壳素材可以有效地防止一些轻微的碰撞。硬包整体看来略显朴素，不过对于PSP的保护部分制作得还是十分到位。

- 制造厂商：派力
- 价格：38元
- 颜色：黑色；银白色





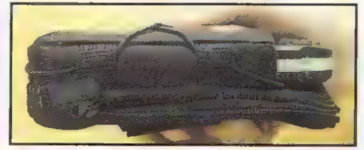


PSP胜利十一人特典布包

- 制造厂商：派力
- 价格：38元
- 颜色：黑色；蓝色



与任天狗NDSL主题包采用的材质相同，包包整体给人一种帆布制成的感觉，前面可以将PSP主机装入，同时两边会有一个PSP保护带用来防止PSP滑落。将后面打开可以轻松地装入数据线与记忆棒之类的小配件，十分方便携带。





属于逆转fans的夏天，复苏吧！汉化中的逆转。

逆转ACE小组访谈再开，为您送上关于汉化《复苏逆转》时的全部秘密

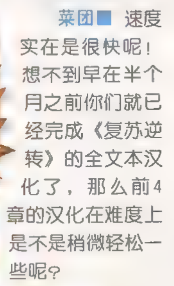
在我们之前对逆转ACE的naka的专访中曾经提到过，那就是naka所说的属于逆转fans的夏天，而这个"夏天"伴随着真正的炙夏已经逐渐地向我们袭来。上期所报道过的《逆转裁判4》真情体验版出炉之后，时间没隔多久逆转ACE就再一次地爆出猛料，放出了一直在进行汉化的《复苏的逆转》全文本汉化版，导致ACE论坛上再次人气飙升，今天我们再一次地请到了逆转ACE的NAKA请他来针对这次的《复苏的逆转》和大家谈一谈他们心中的秘密。

菜团■ 你好naka我们又见面了，时间真是没隔多久呢，真没想到能够这么快就见面。

naka■ 你好菜团，是啊！现在还很清楚地记得上次访问的时间呢，掌机迷的读者们你们好，我是naka我们又见面了。

菜团■ 下面我们就正式进入今天的主题吧！在放出逆转裁判4的完美简繁汉化版之后，你们没隔多久就放出了《复苏逆转》的全文本汉化版！！！两者之间衔接的时间实在是有点让人感觉快得不可思议呢！

naka■ 其实原本是打算在香港回归那天同时将两款逆转发布，给大家一个惊喜，但是出于某些方面的考虑，组内决定提前半个月将早已完成的逆转4全文本版放出给大家体验，所以反而形成了这种此起彼伏的效果，呵呵！



菜团■ 速度实在是很快呢！想不到早在半个月之前你们就已经完成《复苏逆转》的全文本汉化了，那么前4章的汉化在难度上是不是稍微轻松一些呢？

naka■ 其实复苏前4章也不轻松，虽说是不用再进行翻译，但从技术上来说其实并不是那么简单，因为首先就要面临在GBA向DS"移植"上的诸多问题，因为GBA和DS的文本格式的差异以及内容上部分的不同，需要将原GBA文本逐行地进行检查对照为符合DS文本的格式，很多细节和地方都需要手动调整和修改，之后还要对全部文本进行控制符的插入处理，逆转中每一句对话都是包含若干控制符的，我们的文本整理人员则需要逐句的插入，而且还要防止出错，因为众所周知逆转控制符的老大难问题，任何一小丁点的错误都可能导致游戏的BUG，所以说在这方面耗费的时间和精力也并不比翻译第五章少，也是一个相当需要耐心的苦力活。

菜团■ 看来我这个外行人还真是不知道这其中的艰辛呢，实在是非常感谢你们为了不懂得日文的玩家而所进行的奉献，在这里先替大家说一声谢谢。

naka■ 呵呵，其实大家参与这个汉化的都是凭借着一番热情，正是因为还有你们各位的支持所以我们也更有动力，特别在上次的采访后大家更有新的动力去完成我们新的任务和目标，所以我在此也代表我们ACE汉化组向支持我们的各位表示由衷地感谢，相信我们将来会做得更好的。

菜团■ 众所周知复苏逆转的第五章的文字量是整个前4章加起来的长度，那么你们在进行第五章汉化的时候有没有遇到过什么难题呢？

naka■当然第五章汉化中碰到的困难也不少，技术上的困难也很多，但是正如上次采访中所谈到的那样，我们有MAX君，所有技术上的问题和艰苦都被他一个人担了下来，这次汉化下来他整个人都瘦了一圈……，然后不得不说的就是翻译方面，大家都知道的之前复苏是我们联合进行了一年的汉化，其实在汉化圈有一次比较震荡的事件后这个联合汉化组也就基本消散了，所有的资料也当然不复存在，可以说这次的复苏第五章是今年才完完全全从头开始、从0开始重新进行的。因为逆转4的同时进行，所以人员的分流是所面对的一个现状，好在这次参与ACE汉化的大多数人员都来自于NDSBBS和WIIBBS内，所以人手相对以往充足不少，不过也正因为人多，所以在翻译风格的统一上确实颇让人头疼，因而在发布当天晨和兽兽等几位润色人员都还在不停地进行校对润色，以求尽量在放出后达到更好的效果。

菜团■ 这种对于汉化的执著精神真的很让人感动，MAX君辛苦了！希望它能够在这次的《复苏逆转》

占华文	记住，是你主宰游戏，不要让游戏主宰你。
读者资料	男，18岁，广东省湛江市赤坎区平安街31号102

完成后好好地休息，大吃特吃！

naka■ 呵呵，这几天大家应该是都在好好休息，前段时间确实都忙得挺宅的。

菜团■ 你们真的做到了呢！上次访谈所说的属于逆转fans的夏天，不过夏天似乎刚刚开始，看来在夏天结束之前是不是仍然还有惊喜等待着大家呢？

naka■ 是啊，我们承诺过要让所有对逆转有爱的朋友们享受一个属于逆转的夏天，原本以为逆转3的DS会有新增的第六章，可惜那个伪消息也让我们很是失望……，不过，我们还是会继续为大家带来惊喜的XD。

菜团■ 就naka个人而言！你最喜欢逆转裁判中的哪个角色呢？

naka■ 呵呵，我其实最喜欢宝月茜，曾经一度还把小茜当作自己的头像使用，不过ACE的美工MJN给我画的逆转肖像却是裁判长大叔……

菜团■ 看来naka在ACE小组的心中还真是一个判决人“有罪”或者“无罪”的大叔呢！

naka■ 那倒不是……，现在ACE里的大家的感情就像兄弟姐妹们一样亲，呵呵！因为是有不少性格活泼的女孩子们，为大家增添很多的乐趣，也算是提高了团队的战斗力吧……

菜团■ 对于capcom所移植的逆转裁判，我想最为有诚意的就是复苏的逆转吧？

naka■ 嗯，毕竟《复苏的逆转》与逆转3间隔了一年半之久……，而且又是登陆新平台，所以不得不拿出诚意来给玩家们交代，但是随着逆转4的开发，所以逆转2的复刻也完全是另一个团队来进行的，现在的情况也同样如此，日本本土的主力部队投入到逆转5的开发，而Capcom北美分社则主要担任移植逆转3的任务。

菜团■ naka认为逆转裁判4的剧本更换之后，相比以前的逆转是进步还是退步？

naka■ 总的来说，由于这次逆转4的剧本并非只是巧舟一人所编撰，所以就大众而言，普遍认为这次的逆转4存在很多的逻辑和剧本设计地漏洞，这也确实是实情，因为本作更强调于剧情的渲染和发展，那么同时必然也就会以牺牲逻辑为代价。其实逆转历代作品都或多或少的存在漏洞的问题，客观地说，是因为逆转4更受大家关注、更被大家所期待，那么其中的瑕疵和漏洞就反而容易成为众矢之的，而前几代作品的人气和期待度远不如本作的高度，就好比一个人成名后他原本的缺点更容易被人放大一样。所以整体来说逆转4在剧本、系统和游戏整体上相对于前作都是进步，从销量和各媒体的评分上都可以看出，但是没有达到所期待的高度，特别是系列Fans们所期待的那样，如果说逆转3是系列凌驾于荒野的一个山峰的话，那么现在逆转4换了新的方式去征服城市中的摩天大楼，只是还没达到原来的海拔高度。

菜团■ naka对以后会出现的逆转裁判5作一个猜测吧。

naka■ 逆转3和4之间有七年的时间差，能给人很大的发挥空间，原本以为系列前三代的主要人物们突然集体蒸发的事情会在传说中遥传的逆转3第六章中交代，但现在看来这一切包括逆转4中王泥喜的身世之谜应该都会在逆转5中出现，而且肯定还会借助于梅森系统强大的功能来穿梭过去与未来，逆转4被Fans们抱怨最多的也无非是老角色们登场太少，相信巧舟会在新作中考虑玩家们的心声，而且相信还会对大家猜测最多的成步堂的恋情来一个最终交代吧，毕竟他年龄也不小了，呵呵。

菜团■ 请naka“剧透”一下你们的最新进展吧！

naka■ 先还是重点谈谈逆转方面吧，系列的ACE版本补完我们会继续做下去的，这个大家应该都能猜到，不过考虑到补完的游戏并非热门，或许效率上还无法达到逆转4和复苏的高度。至于逆转事典，虽然听说有的小组在进行，进度还不明朗，但是我们还是会按照我们的进度和计划推出我们的版本，我们也不会在这个游戏上去比速度，毕竟事典是个要求很严格的游戏资料，要求对每个人物、每个事件、每个细节都严格符合原作的设定，所以我们会非常认真地对待这个游戏，相信以我们目前对逆转的了解程度和现有的资料，在这方面还是有足够的把握。至于一两年后的逆转新作，我们还是会继续给大家带来突然的惊喜的。其他方面，大家也都知道我们一直也执着于《我们的太阳》系列的汉化，而且与好伙伴TGB的yeyezai一直都合作得很好，现在可以透露的是，我们会尽量在这个夏天结束前让大家拿着DS到外面去晒太阳，呵呵。目前《我们的太阳DS》翻译进度不错，这也是头号翻译星痕的功劳。

菜团■ 嗯！那么就对掌机迷的读者再说几句吧！！

naka■ 最后还是再次感谢大家的支持和厚爱，正是因为上一次的采访后大家给了我们更多的动力，所以才使得我们完成了逆转的夏天的承诺，希望我们还能得到你们更多的鼓励，去完成更多的更好的作品来回馈各位掌机迷的读者们。

菜团■ 时候不早了！又到了我们分别的时候了，祝你们能够继续为大家带来更加优秀的游戏汉化作品，再见naka。

naka■ 再见菜团。

林玉泉	为了NDSL、PSP，向前冲吧！同志们！
读者资料	男，17岁，辽宁市东港市新华小区3号楼4单元101室



怀旧、震动、上网，一个都不少！

EZ三合一扩展卡入手实感

高考结束，可喜可贺，小弟终于考上了心仪的大学，于是便可以好好利用这个暑假爽玩游戏了。说来惭愧，之前因为高考的缘故，从高二开始，心爱的GBASP就被封印了起来，就更别提能拥有当前热门掌机的NDSL了。可想而知，这期间错过了多少好游戏。

于是根据朋友的推荐，用陪伴了我多年的GBASP和EZ2烧录卡从BOSS那里贴换回了NDSL和R4，还有一张1GB的TF卡。说来无奈，本想好好体会NDSL的TOUCH时代的乐趣，但谁知喜欢的游戏并不是很多，不是说游戏不好，个人口味不对而已。相比之下，GBA时代末期所错过的那些大作却令我魂牵梦绕。正当要寻找ROM下载时，猛然间记起，EZ2已经和GBASP一起被BOSS收购了……而R4这样的SLOT-1烧录卡却不支持GBA游戏。于是，传说中的人间惨剧就这么发生了……

难道要再去买张EZ2回来玩游戏吗？听起来就感觉这是很荒谬的行为，浪费钱不说（刚卖了又再买回来），GBA烧录卡插在NDSL上突出一块显然不美观。而如果再去买SLOT-2的NDS烧录卡，不仅是使用起来相当麻烦，又是转换又是内核升级的，而且和R4这样的新一代NDS烧





录卡放在一起显然是重复投资。这时，EZ三合一出现在我的面前。其实在网上有不少和我一样买了NDSL又想玩GBA游戏的“复古派”，在帖子里我发现了EZ三合一的介绍，显然一副在NDSL上玩上GBA游戏的最佳方案，一百元出头就能拿到和当年EZ2相当的配置，256M NORFLASH高速闪存，128M PSARM高速缓存，2M SRAM存档空间。想当年GBA时代，这可是多少玩家梦寐以求的配置，看到这里，不免的又想起当年省吃俭用终于入手EZ2时的情景，而这么些年来EZ2用得十分顺手，对于EZFLASH小组在GBA游戏上的造诣可以相当放心，所以对于EZ三合一的兼容性想来也不用怀疑。

不过，既然这卡带号称“三合一”，那么剩下的两个功能又是什么呢？抱着打破砂锅问到底的态度，继续深入调查，发现原来只要有了这块EZ三合一，除了可以运行GBA游戏，还可以在运行NDS游戏时启动震动机能，就像玩PS2游戏手柄可以震动那样。并且EZ三合一还可以作为内存扩张卡使用，从而让NDSL可以无线上网浏览网页。真是太神奇了，这么小小一块卡

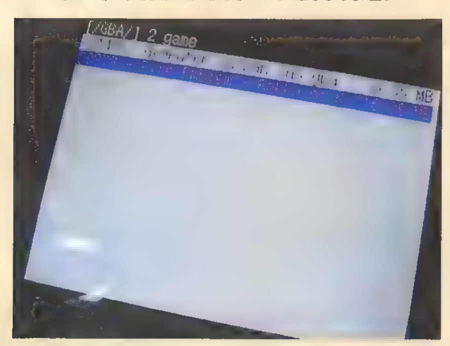
焕帅	在怪物猎人的世界痛快狩猎，痛并快乐着！
读者资料	女，25岁，武汉华中科技大学主校区逸夫科技楼管理学院803室，430074

带居然可以作为GBA烧录卡，NDSL震动包，内存扩展卡使用。看到这里，已经没什么可犹豫的了，于是立刻出门购入EZ三合一。

来到店里，BOSS果然依旧笑得那么灿烂，BOSS人不错，平时在他这里买杂志总是有优惠，平时店里不忙的时候也很乐意和大家一起聊聊游戏。他听说我也要买EZ三合一，摆出一脸惊诧的表情。他很纳闷，为什么最近这么多人要买EZ三合一，刚开始他也只是抱着试试看的态度进了几个，却没想到这玩意现在居然这么受欢迎。我想，这大概是因为大家已经进入追求体验的时代了吧，谁希望自己花上千块钱买回去的机器玩游戏仅仅是为了让可以游戏运行，而却不能体验主机的全部机能，震动、上网一个都不能少，更别说许多玩家还对GBA游戏抱有很深的感情。

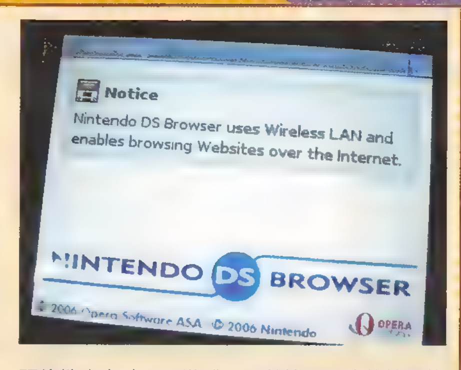
掏钱，拿货，回家。开始体验这块神奇的EZ三合一。

打开包装，纯白色的EZ三合一赫然呈现在眼前，尽管没有惊艳绝人的效果，但那熟悉的感觉却还是令人感到心头一震，细腻的磨砂材质令指间顿时传来一种难以言喻的快感。而插入NDSL时的感觉和NDSL原装防尘卡也别无二致：略有阻力却不艰涩，插拔灵活而不松弛；插在NDSL上严丝合缝，不见半点突出，尽管由于材质上与防尘卡有区别，但颜色上却与主机搭配得相得益彰，模具及制作工艺可见一斑。看来EZFLASH小组的产品做工丝毫不减当年，EZ三合一拿在手中仿佛那心爱EZ2又到了身边。



外观上固然可圈可点，但没经过实际使用还是没法知道EZ三合一是否像宣传的那么神奇，毕竟东西是买回来用的不是摆在台子上供着的。本着事实求实、有一说一的实验精神，开始了我的这次评测。

要运行GBA游戏，我们必须使用NDS上的管



理软件来启动GBA游戏。目前使用最广的管理软件要数3in1 ExpPack Tool了，目前最新版本为5月16日发布的V1.8版，由于该软件是NDS的自制软件，要在烧录卡上使用则需打上相应的DLDI补丁，让他能兼容各款烧录卡的硬件设计。软件含有日、英文两种显示界面，而只有在主机系统语言被设置为日文时才会显示为日文界面，而在其它的系统语言下均显示为英文界面。将3in1_ExpPack_Tool_18_CH.nds拷贝至TF卡根目录，然后再在TF卡上建立GBA和SAVE两个文件夹，把所要运行的GBA ROM拷贝到GBA文件夹内，这样就安装完成了，十分简单。

开机运行软件，进入程序菜单后，按L/R键可以在PSRAM、NOR及Rumble三个模式中进行切换。

首先看到的是PSRAM模式：在这个模式中，按A键，直接加载并运行所选定的GBA游戏；按B键，备份游戏的存档文件SRAM.BIN；按X键，将SRAM里的存档数据保存至TF卡上的SRAM.BIN文件；按Y键，为把SRAM.BIN文件导入到SRAM中。因为EZ三合一扩展卡的PSRAM空间仅为128M，所以PSRAM模式仅能直接加载并运行128M以下的GBA游戏。使用该模式的优点是读取游戏的时间较短，但缺点则是每次运行游戏都需要加载游戏，而且不能脱离SLOT-1烧录卡将EZ三合一作为GBA烧录卡独立使用。

—— NOR mode ——

(A):Copy the selected game

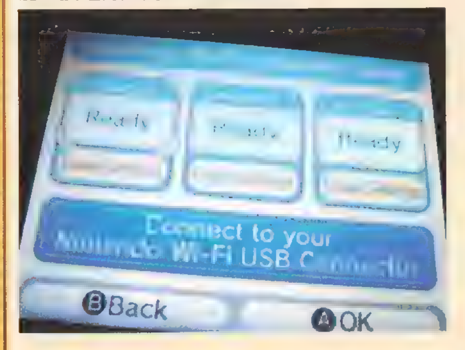
(X):Run

(B):Backup data in SRAM to SAV file

(Y):Restore date in SRAM to SAV file

再切换到NOR模式，这时的运行GBA游戏方式就有点像EZ2了，可以将GBA游戏烧录到EZ三合一当中：按A键，将选中的GBA游戏烧录至EZ三合一的NORFLASH高速闪存中；按X键，直接

运行NORFLASH上的GBA游戏；按B键，将SRAM里的存档数据保存至TF卡上的SRAM.BIN文件；按Y键，将存档数据由SRAM.BIN文件重新写回到SRAM中。使用该模式的运行GBA游戏的优点是第一次烧录之后可以直接进入游戏，无须再次读取，而且可以脱离SLOT-1烧录卡而作为单独的GBA烧录卡使用；缺点是写入游戏的时间较长，一个64M的游戏大约需要1分钟。游戏下次能直接运行无需任何加载时间。

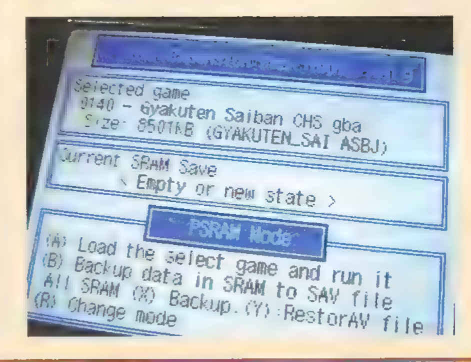


因为最近在复习《逆转裁判》系列，所以打算从初代从头玩起，于是特别选择了GBA版的《逆转裁判》进行了测试，因为只有使用GBA版的《逆转裁判》才可以激活NDS版的《逆转裁判 复苏的逆转》的第五章新增剧情。因为需要进行联动，所以必须使用NOR模式进行烧录，但好在《逆转裁判》仅有32M，大约40秒就完成了烧录，并没有想象中那么难熬。烧录后进入游戏，存档等一切正常。重起机器，进入NDS版的《逆转裁判 复苏的逆转》，游戏中提示找到了GBA版《逆转裁判》，第五章成功开启！而为了更进一步的进行测试，专门测试了《王国之心 记忆之链》和《火炎纹章 圣魔光石》这样满256M的汉化游戏，EZ三合一均很好的支持，而在《口袋妖怪 绿宝石》中间，EZ三合一也能够正常地进行存档保存和读取，没有出现普通GBA烧录卡令人诟病的存档问题，而且还能和NDS版的《口袋妖怪 珍珠/钻石》进行联动，让GBA版的口袋妖怪能在NDS版中使用，这是目前除使用正版之外，唯一能进行口袋妖怪联动的方法。

然而美中不足的就是EZ三合一作为GBA烧录卡使用时不支持合卡等复杂的功能使用，但想到这毕竟百元出头的EZ三合一仅仅只是一块NDSL扩展卡而已，再要求繁杂的功能显然是不切实际的。而现在能做到不拖慢不掉档完美运行GBA游戏已经难能可贵，就算单单作为一块普通的GBA烧录卡进行评断，EZ三合一也要比同价位普通GBA烧录卡可靠的多。

除了运行GBA游戏之外，EZ三合一的第二大特色功能就是支持NDS游戏的震动。而支持震动就得用到3in1_ExpPack_Tool第三个模式Rumble,在这个模式中可以调节震动的强弱大小，这可是连原装震动卡都没有的功能。由上至下共有四个选项，前三个是用来设置震动强度(最后一个下面再说），分别为：Weak（弱）、Medium（中）、Strong（强度）。选择后按A键确认，系统会自动返回到游戏菜单中，之后再选择所要启动的NDS游戏即可实现游戏中的震动支持。值得一提的是，软复位后震动功能仍然保留，但关机再开后，就必需重新运行软件来开启震动功能了。

之前也有在杂志上看到过相关介绍，说是许多NDS游戏是对应震动机能的，例如前不久的热血音乐游戏《应援团2》，在游戏中点击屏幕就能在机身上作出真实的震动反馈。但可惜却从没有尝试过掌机震动的神奇，想到这里，按耐不住心中的好奇立即往TF卡上拷贝了《应援团2》，迫不及待地开机进行实验，想看看使用EZ三合一之后能有什么区别。进入游戏，继续昨天的游戏记录开始热血应援，游戏当然还是要根据提示点击屏幕上的小圈圈，这和不使用EZ三合一没什么区别，但当我点中屏幕的那一刹那，手中的NDSL也随之震动起来。之后，我努力地按照屏幕上的提示，尽力抓准时机地点击屏幕，让每一次震动都能恰到好处地与曲子融合在一起，而EZ三合一的震动电机所发出的响声仿佛又增加了乐曲中的低音部分的音感，整首曲子下来，爽快感达到满点，可以毫不夸张地说，不使用EZ三合一和使用EZ三合一来玩《应援团2》是两个游戏。之后,我又尝试了《银河战士 猎人》等几款经典大作，力回馈果然不



陆春晓　长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上，怀念陪我走过童年的GB、GBC、GBA，支持NDS。
读者资料　男，19岁，江苏省常州市武进区洛阳镇阳湖大街56号，213104

同反响，难怪PS3手柄取消震动机能遭来不少玩家的抱怨。

以下是我测试通过的震动游戏中的一部分，EZ三合一均完美支持：

游戏名称	ROM编号
《马里奥&路易 RPG2》	0216、0252、0297
《银河战士 Prime 弹珠台》	0142、0287
《瞬感龙珠》	0337、0461、0833
《银河战士 Prime 猎人》	0367、0431、0455
《星际火狐》	0511、0540、0832
《桌面游戏 42个经典》	0580、0595
《激斗!自制机器人MG》	0606
《斯派罗传说 新的开始》	0604、0635
《超级碧奇公主》	0340、0444
《星际迷航》	0645
《节拍精英》	0655
《麻将格斗俱乐部》	0731
《口袋力量棒球9》	0743
《噗哟噗哟!15周年庆》	0766
《旅馆疑云 215号房间》	0823
《天使的记忆 愿望之屋》	0831
《绘图方块DS》	0830
《迪迪刚赛车DS》	0836
《燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2》	1081

在Rumble模式中，还有一个特殊的选项“Expansion RAM”刚才没有用到，而这个选项其实是用于实现NDS无线浏览器功能的。无奈家里没有书上说的无线路由器以及无线AP这两款设备，本打算就此放弃实验，但我不甘心啊，哪怕看看传说中浏览器的菜单是什么样的也好。于是将NDS浏览器的Clean Rom拷贝到TF卡上，运行3in1_ExpPack_Tool，在Rumble模式选择“Expansion RAM”后按A键确认，这是程序将自动返回到游戏菜单，然后直接运行NDS的浏览器Clean Rom，即可在R4上EZ三合一扩展卡正常使用浏览器功能。

开机，运行浏览器，发现之前没有EZ三合一时的系统错误提示不见了，在我眼前出现的则是清爽的浏览器界面，这时EZ三合一已经充当了内存扩展卡的角色。我抱着穷极无聊、不放过一草一木的实验态度，我不知不觉摸进入了网络连接的设置菜单……点击“扫描”。经过一阵嗡嗡声之后（浏览器的声音）奇迹出现了，列表上赫然出现了两个连接，其中一个还没有设置网络密码（也就是说可以随便使用），难道Wi-Fi网络现在真的已经这么普及了吗？我的邻居中间就有两个人正在使用无线上网！废话不多说，立马选择那个没有密码的网络连接，完成设置。接下来，就像第一次上网，我在地址栏里面输入了www.163.com（据权威统计，90%的人第一次上网，测试网络是否畅通，都会访问这个神奇的地址）。页面出现了，中文出现了，心中的激动不亚于当年第一次上网（其实也还好啦）。点击了几个网页，感觉速度比使用电脑稍慢一些，但还是可以接受的，毕竟即使是用EZ三合一扩充了内存的NDS，它的机能还是没法和电脑相提并论。



总结

可以说没有EZ三合一扩展卡的话，NDSL是不完整的。任天堂为了让NDSL能拥有更好的功能扩展性而特地保留了SLOT-2端口。而现在SLOT-1烧录卡彻底解放了SLOT-2端口，让我们能有更多机会去体会NDS游戏的无穷乐趣。而EZ三合一恰恰就帮我们以最低廉的方式将NDSL的功能发挥到了极致，GBA烧录、GBA游戏联动，震动，上网，一下子就拥有了这么多神奇的功能。

优点

性价比超高，一百二十元可换回GBA游戏、震动、上网浏览三大功能。

外壳做工优异与NDSL搭配无任何突兀。

使用Norflash与PSRAM结合，流畅任何GBA游戏，兼容性好，无拖慢。

超越原装震动卡的三级可调震动强度。

128M，两倍原装内存扩展卡容量的高速缓存。

缺点

GBA游戏不支持合卡和软复位。

需要SLOT-1烧录卡辅助才能完成操作。

王世尧	游戏是要反复品味的。
读者资料	男，20岁，西安市莲湖区西门外八佳路6号长航家属院

Movie3 card zone

M3专区

随着仲夏的到来，大批的学生朋友们也正式宣告进入暑假。除了在软件更新速度方面一如既往的保持高效率外，Gbalpha公司还运用自己强大的网络运营经验和线上优势，着重突出了在资源整合和汇集方面与其他厂商的不同之处。强劲的利润保障了公司在售后服务方面的特色，虽然还不能与国内众多知名的游戏论坛资源共享相媲美，但毫无疑问的是，Gbalpha公司远高于其他厂商的售后持续性服务，在为该公司带来良好的口碑的同时，也会带来更多的利润。下面我们就来看看，关于软件更新和资源下载的最新消息吧！

7月上半月，Gbalpha公司放出了两次软件更新，分别是7月10日针对M3 C34内核的M3 Game Manager套件V34b，G6 U-DISK Manager安装包/升级包 V4.8b，以及7月13日针对M3 C34内核的M3 Game Manager套件V34d，G6 U-DISK Manager安装包/升级包 V4.8d。在更新上，两款软件都进一步对新架构的NDS ROM提出了挑战，《赛尔达传说 幻影沙漏》这个罪魁祸首出现后，相信在未来，新架构的ROM会越来越多，如何转换和兼容游戏，并且顺利存档将是各公司努力改进自己软件的目标，而非之前简单更新游戏兼容性那么容易了。这样的考验当然也会使得有技术优势的厂家在未来的商战中立于不败之地。

游戏兼容方面，新软件还作出了改进、修正。

1、“1159-模拟城市DS(日)”、“1164-洛克人ZX（欧）”、“1168-工作人员大招募！～欢迎新人～（日）”、“1170-模拟城市DS(美)”、“1181-星神（美）”、“1183-美少女麻将封印九尾狐Remix（日）”、“1186-家庭教师REBORN!（日）”、“1199-角田君的格斗指南(日）”、“1209-维加斯赌场极端5（美）”、“1211-洛克人ZX Advent（日）”可正常游戏；

2、“1161 - 变形金刚-博派(美)”、“1162-变形金刚-狂派(美)”、“1196 - 蜘蛛侠3(西)”可软复位并正常游戏；

3、“一指通”智能库更新，1213之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。

大家了解到以上更新后，是否有自己心仪游戏已经能正常游戏的消息了呢？赶快上网更新自己的转换软件吧！

为了给电影卡的用户提供更多的增殖服务，Gbalpha公司的“影音魔力盒”正在按部就班地进行着，上月该公司制作并更新了《驱魔少年》、《罗德斯岛战记》、《命运/停驻之夜》、《凉宫春日的忧郁》、《驭龙少年》、《绚烂舞踏祭》、《烘焙王》、《机动战士高达Z》、《机动战士高达08MS》、《高达SEED Destiny》、《死亡笔记》等共计11部人气动漫的多集影片，那么本月又会有哪些更新呢？

7月11日、12日、13日，三部动漫影片更新上架，《月咏》、《零之使魔》、《朝雾的巫女》先后提供DSM和GBM两格式影片下载，对于喜欢动漫，拥有M3、G6等电影卡的学生朋友们无疑是一大利好消息！



邢海亮	如果我是个幸运儿，那为什么上帝让我孤单呢。
读者资料	男，20岁，吉林农大发展学院05中药3班

Super card zone

SC专区

今年的夏天似乎来得特别的早，7月6日竟然就成为了二十四节气中的小暑，温度急剧上升的同时，烧录厂家们似乎也过早地进入了夏眠状态。鲁迅先生曾说过：“不在沉默中灭亡，就在沉默中爆发。”蛰伏的众多厂家们也许已经被市场所无情地抛弃，而也许正在积聚能量等待爆发！SUPERCARD 7月上旬并无劲爆的消息透露出来，软件方面的更新也似乎随着《赛尔达传说 欢迎沙漏》的成功攻克后偃旗息鼓。作为NDS SLOT2最具市场占有率的烧录产品，今天我们一起来回顾下SUPERCARD，从无到有，从弱到强的辛路历程吧！

SUPERCARD CF SUPERCARD SD

早期入手NDS的玩家相信对以上两款烧录卡一定不会感到陌生的。2005年夏末，随着NDS破解，Flash Me等软件的成熟，以及ROM被疯狂的DUMP，在NDS上用烧录卡玩游戏成为了现实。由于当时市面上的烧录卡品牌很少，SUPERCARD CF和SUPERCARD SD一上市就遭到如饥似渴的玩家们的哄抢，实际价格为260元和300元的两款商品分别被精明的黄牛商家们炒作到了近500元左右。2006年春节前，SUPERCARD厂家大幅度提高了产能，并且很好地控制了成本，而CF卡和SD卡价格的“超级大跳水”，SUPERCARD真正成为了NDS烧录市场的第一畅销产品。

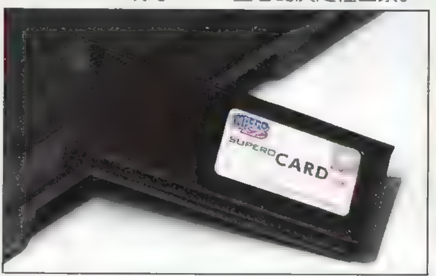


SUPERCARD MINI SD

虽然在游戏性和价格上一直有着不错的表现，但卡带尺寸偏大，突出SLOT2插槽一大截的缺陷让许多玩家怨声载道，2006年5月，使用MINI SD卡贮存数据的SUPERCARD MINI SD面市了，该卡带完全和GBA卡一般尺寸，插进NDS的SLOT2后完全帖合，即便是用在小巧的NDSL也不会突出太多，因此当时也非常受到玩家朋友们的喜爱。并且相对于其他品牌300多元的售价，SUPERCARD MINI SD 280元的零售价格可说是相当的划算，一登场就成为了当时市场的红人，并奠定了SUPERCARD系NDS SLOT2烧录卡的王者地位。

SUPERCARD LITE

2006年8月，随着购买NDSL/IDSL的消费者越来越多，专为这些用户设计的新款烧录卡LITE系列烧录卡开始崭露头角。虽然比G6 LITE晚上市，但299元的价格相比G6L 498元的售价可说是便宜成了白菜价。磨纱质地的外壳做工，黑/白两种可选色的外壳，都透露出SUPERCARD的时尚之美。走大众化的价格路线可说是SUPERCARD成为SLOT2王者的决定性因素。



SCUPERCARD DS ONE

如果说SUPERCARD以自己的实用性和富有统治力的价格打赢了SLOT2的战役，那么在SLOT1产品上，SUPERCARD会走出一条什么样的经营路线呢？“科学技术是第一生产力”，从SLOT2到SLOT1，烧录卡逐渐实现了自己的傻瓜化操作。并且价格也从最初的数百元下降到现在的200元左右（当然也有部分的高端产品，如G6 DS REAL），面对越来越多的对手，曾经的霸主SUPERCARD却似乎棋慢一招，不仅上市的时间晚于DS LINK、R4、N-CARD等，而且公司也一改低价杀市，简单包装的策略，采取了非常高规格的外包装材料，并且国内售价为250元左右，远高于R4的199元，甚至高于自带内存的8G N-CARD。究竟SUPERCARD葫芦里装的什么药呢？大家拭目以待吧！

刘腾	永远的游戏，永远的人生。
读者资料	男，16岁，保定市永北小区8号楼二单元301

Ez flash zone

EZ专区

本月上旬EZ Flash小组并未在软件、硬件方面作出引人注目的动作，传说中针对SLOT1 EZ-Flash V的美丽内核就如同“众里寻她千百度，蓦然回首，她却不知在何处……”一般。虽然仍然没有关于这款新内核的任何详细报道放出，但相信作为老牌的实力型公司，EZ Flash的开发人员们一定在按部就班地秘密进行着开发工作，软件的开发、集成、调试是一个漫长的过程，当前版本的EZ—Flash V内核还是有相当不错的游戏兼容性的，拥有该款烧录卡的朋友们还是再耐心地等待吧！

从GBA时代呼风唤雨的烧录卡至尊，到NDS时代的老字号名店。虽然现在的EZ公司仍然在不断奉献出不少优质的产品，但在面对R4如漫天的繁星这一当前市场情况下，EZ公司也只能以“老字号”来吸引消费者和长期以来支持的粉丝了。今天我们一起来简单回顾下EZ Flash与我们一道走过的烧录岁月吧！

EZ-FLASH Ⅳ

2006年4月25日，售价为398元，搭配Mini SD使用，针对NDS和NDSL用户的EZ第一款烧录卡正式在市场上销售。虽然是GBA烧录市场上的霸主，但作为后来者，EZ公司已经在DS市场上失掉了先机。面对众多烧录新贵和老牌的电影卡公司，EZ打出了感情牌，上市初期的销售口号：“做EZ用户，永远不会被抛弃！！”这一看来合情但不合理的标语只能说明当时公司的无奈，市场是无情的，消费者是理智的，只有质量和信誉最好的产品才能成为商战中的宠儿。虽然拥有GBA真卡一般大小，虽然拥有复古的“透明装”，虽然赠送SD读卡器，但EZ公司的首款产品并没有获得成功，很快在国内的市场上销声匿迹。

EZ-FLASH Ⅳ Lite/EZ-FLASH Ⅳ Deluxe/ EZ-FLASH Ⅳ Compact

经过了EZ-FLASH Ⅳ不甚理想的开局后，



EZ公司迅速调整了产品的制作和销售策略。在外形上有重大突破，并专门针对NDSL用户的EZ-FLASH Ⅳ Lite（完全防尘卡大小，并有各色彩壳可供不同颜色的NDSL主机发配）的新烧录卡于2006年6月上市，但该卡在游戏兼容性上并不突出，上市时间也不及其他厂家的L系列烧录卡早，所以并没有获得热烈的风响。9月EZ公司发售了EZ-FLASH Ⅳ Deluxe和EZ-FLASH Ⅳ Compact，虽然有个响亮的英文名字，但其实后者为前者的阉割版本，价格稍低但不能实现GBA游戏，不过该两款产品还是在国外的市场吸引了眼球，并获得了不错的评价。

EZ-Flash V/EZ 3in1

这两款烧录卡算得上是时下世面上比较畅销的EZ产品了。方便使用是SLOT1系烧录卡最大的特点，EZ-Flash V拥有免引导、免刷机、支持FAT格式直接复制Clean ROM等特点都让其成为一款性价比不错的烧录卡(市价218元)。而EZ 3in1更可算是EZ公司逆袭NDS烧录市场的旗帜性产品128元的价格，支持GBA游戏、支持NDS游戏震动、支持无线浏览器Wi-Fi上网、支持与其他各品牌烧录卡的连动使用，绝对是值得珍藏的优秀产品！



文/NdsBBS 幻龙

Ace Kard zone

AK专区

AK2延期了，虽然有玩家并不以为然，但是更多的玩家还是在期待AK2能尽早的上市。毕竟现在NDS烧录卡已经比较完善了，AK2还能有什么突破是大家最关注的问题。于是在要乐网AK专区论坛中，出现了一篇这样的讨论帖，以下截取一些精彩发言。

原帖地址：http://bbs.yyjoy.com/thread-35681-1-1.html

AK2说了几个月了，大家都等得辛苦。其实假如大家不知道会出AK2，可能心里就没那么煎熬了。是什么可以让一个厂家可以拖延产品换代这么久呢？大家在这集思广益，也许AK2的蓝图就在我们手里。

我就抛砖引玉，说说我自己的看法：放出AK2消息时，R4率先推出了金手指功能。这点玩过GBA的都有印象，只要烧录卡带了金手指的功能，势必会影响hackrom的发展。当大街上到处都是金手指，看不到hackrom的时候，金手指就成为了烧录卡的一个必备的功能（这不管有多少人BS游戏的修改，但是生产者只会看到自己产品与其他产品的差距。为了独占市场是不会有人愿意自己的产品落伍的）。AK2想必当时并不具备金手指的功能（估计独有些其他的新功能），但是AK的升级历来不是刷刷内核程序那么简单，AK2投入市场是作为一个完整的个体出现（这点我也有疑问，暂且相信AK不会发布更新内核升级的功能），不是R4那些补丁落补丁的穷人孩子。所以谨慎起见，在金手指的功能没有加入到新AK上面时，AK官方是不会草率推出新产品的。

R4如今独霸天下，已经俨然DS烧录卡中的超级大国。按少数服从多数的原则AK摆脱不了被牵着鼻子走的尴尬境地。希望AK2的推出能让拥护AK的人抖擞精神，希望AK的路更长更宽。最后补充一句：能够推出AKFS的厂家不可能收了钱不作为，现在只是沉寂一段时间，AK绝不会满足眼下的这点用户。(andyof112)对于我来说，我才不管那么多功能呢。AK做得非常好，除了在更新之类的细节上做得不到位之外。

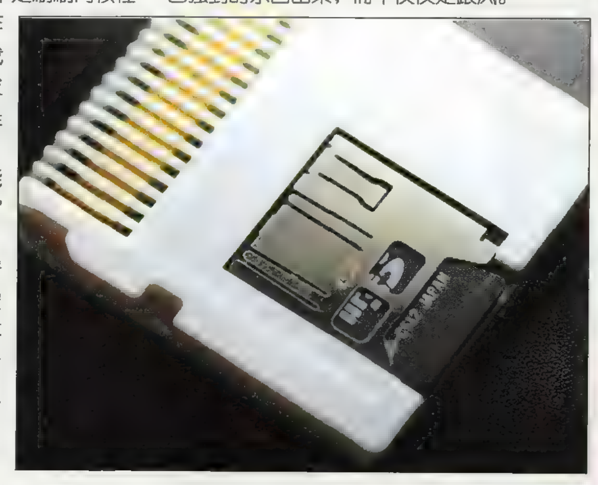
但楼主的话说得很到位，AK2的那个神秘新功能也许并不是那么吸引人，但这年头喜欢金手指的人多了去了。如果缺少这个功能，会有很多Lamers不会买账的。核心玩家数量不多，拯救不了一个企业。更多的现金流来自Lamers，他们才是长尾中的尾巴，金字塔的塔基。

嗨，玩自己的AK，让Lamers去期待AK2吧。(bfishadow)

之前会入手AK+的原因，不外乎新game不用更新核心的问题。看着朋友的r4、sd在跑新game死机欲哭无泪的样子，我选了ak+。除了存档的选择跟记忆卡要重整磁盘的问题之外，ak+没有什么可以挑的。不知道ak2要做到什么程度，跟超任时代一样，要做及时存档？还是要接usb线到电脑，金手指自己找？实在是想不到什么花样好变？

如果能出个ak+有金手指功能(ak1.5?)，其实就ok了，成本能压低，我想就很好卖？唉,希望ak团队(应该不会超过5个人吧？)多想想，我知道你们技术力是一流的，但玩家真的要的不多。游戏能跑，操作方便，不用更新bios，有金手指，价格合理。(jackxx)

笔者的看法是，大家过多地受其他烧录卡的影响，认为烧录卡就应该如何如何来做。其实以AK一贯的另类风格，笔者相信AK2也能有自己独到的东西出来，而不仅仅是跟风。



李礼	学生时代充满了血与泪，除了亲朋还有《掌机迷》。
读者资料	男，21岁，武汉市 口区第十一中学高一（7）班



口袋新闻 最新口袋妖怪系列新闻集Vol.6

【动画】由福建文艺出版社发售的相对正规的所谓“授权VCD”版神奇宝贝超世代7即将发售了！因为台湾群英社的继续发售，引进群英社的福建文艺很快也会跟上的。想必大家看到这篇文章时第十部剧场版已经上映了，不过相关的报道要拖到下期咯。说句题外话，《哆啦A梦》剧场版大雄的恐龙（新）暑假会在中国影院上映，希望到时候各位读者能携带亲朋好友去观看，因为笔者猜想，如果这次动漫剧场版票房很高，中国自然会继续引进更多的剧场版，而神奇宝贝这种题材被选的可能性又非常大。所以，为了能在电影院欣赏到神奇宝贝剧场版，去看哆啦A梦吧！（众：什么话……）8月份一整月日本全日空航空公司ANA将上映《皮卡丘探险队》，皮卡丘带领大家去探索为什么河中的水少了很多。最后放一则大家可以在国内“看到”的消息，因为在神兽评选投票中代欧奇西斯荣获了第一，因此7月13日前日本儿童雅虎网站可以在线观看剧场版《裂空的访问者》，有兴趣的朋友快去观赏吧，这可是完全合法的在线观看。

【活动】超喜欢神奇宝贝CLUB同往年一样推出了基拉祈许愿活动（我比较期待暑假大作战2007），登陆CLUB进入相应版块填上你的愿望，你就有可能得到10万个基拉祈中的一个，并且基拉祈身上还有特殊道具！这可能是唯一在DP中获得它的方式。另外，参与火箭队CLUB的问题回答还有机会获得剧场版门票。





【游戏】本月日本快乐月刊公布了神奇宝贝《不可思议的迷宫》系列续作《时/暗之探险队》的情报并公布了两作的封面。这回银行老板改为夜骷颅了，招式店老板改为狂电兽，不过袋龙仓库和变隐龙哥俩的还是有所保留。另外，镇上的探险队也有很多，至少是四个，而上一作中算上自己总共才三支队伍。并且，这一作中将有490只以上的神奇宝贝出现，所以说算上“礼物”、“通讯”等方式将有可能出现全部的493只神奇宝贝。



【卡片】本回新闻的重头压轴戏便是美版DP2和日版DP3了。先看美国方面，钻石珍珠版卡片第二弹湖的秘密美版已经预计要发售了，其英文名为MYSTERIOUS TREASURES。这次的系列同样收录了120张卡片，不过DP的PM只有25只，包括部分神兽。日本方面，第三弹DP卡片闪光的黑暗（本文译）也将于7月5日发售。本回的珍钻两大神兽LvX是固定装在系列卡组中的，而黑啸灵却“藏”到了补充包中。日版补充包是收录了11张卡的，315日元，核过来要比美版贵很多，卡组同为60张卡，1470日元。此外还有特殊的该系列伤

害记号，游戏布，收藏盒等单售。啥？您说买不到？这里给个免费的，PCL发布了本系列的黑啸灵电子壁纸，抓紧收藏啊。PCL还将在7月14日发售电影10周年纪念卡片夹及11张神兽卡，这11张神兽卡分别对应1-9部剧场版所出现的神兽，而第十二个空袋子是用来装今年的黑啸灵的。卡片夹只要在电影院花1000日元即可购得，但黑啸灵必须是前420万个看电影的朋友才能得到，虽说是限定卡，不过并不是Lv.X版本，HP为80点。

【热点】以后每期新闻集的末尾都会追加“热点”一栏，主要是针对近期的新闻进行一些评价讨论或者预测。另外本板块还将与读者小小地互动一下，欢迎大家来信或发E-MAIL给我pmygo163id@163.com。那么，我们从下期正式开始见面。另外对暑假期间一系列的口袋迷丛书大家是不是会感到目不暇接？既有游戏全资料的



《珍珠/钻石大图鉴》，也有周边收藏的《迷你玩具典藏本》，还有非常实用口袋百科……祝大家尤其是口袋迷们过上一个充足的假期！

文/POKECN billbzzhang

口袋周边 《神奇宝贝皮皮传》人物个性分析（下）

配角可谓人数众多，万年夙敌小茂版酷林，原创倒胃口人物步鲁耶鲁，客串王道式笨蛋小金、小银、路比、沙菲雅、秃驴文化类大木博士、奴仆类空木博士，为人民币服务的火箭队，撒娇+吃布丁无敌女士组合招的火岩队队长赤焰松（水梧桐跑哪里去了？该不会去参加超女选举了……）多是多了点，但基本得不到什么出场机会，但比起每次出场来说，增加了一份让人汗泪期待的回味感。“55555，偶家的大木宝宝卡哇依阿赤咋还不在漫画里洗澡T_T？”“啥？”

比起小茂这样一个听得鼠标都会抽搐的名字，酷林这样一个音译可是相当的拉风。虽然我想音译成格林是不是更好点？“孩子，知道和安徒生童话齐名的童话叫什么吗？”“知道知道，叫酷林童话。”“白痴，是格林。”幸亏没有人告诉我是小茂童话……

小茂一向是实力派的代表人物，那令人畏惧的，在平时无敌在关键时刻肯定会输的王道实力（汗）。而在皮皮传中，酷林的实力怎一个差能形容的？虽然时刻充当着主角对手的角色，但只要和主角同时出现，基本就奠定了他败北的命运。比如说挑战岩石道馆，看酷林那三等残废的被T出训练管，实在让人惊讶到“啊，这家伙是东北人还是大脸猫啊”，而皮皮一出场，别说是瞬杀大岩蛇了，就连三圣鸟都两下解决，这年头恶搞的无敌大家应该有所体会了吧。不过幸运的是，在第一章终结大决战中酷林用棒球打败了雷特成为世界第一的训练家，虽然是用作弊的方法……好吧，世界第一就暂时留给你吧，反正迟早会到我手里的，哦呵呵。（众：你是不是安眠药吃多了啊）

进入金银篇宝石篇后，酷林这家伙很少得到出场的机会。难道漫画也向动画学习了？即使是出场也大多数出现在全员集合之类的比赛中，看来酷林已经看破红尘，宁愿当个路人，也不愿意多拿那么点出场费了。既然如此，安息吧，酷林，我们会纪念你的功劳的H-H（酷林：我还没死呢……）

在特别篇中，小黄和小蓝以她们超级萌的外表征服了所有读者，她们是否能征服小智也成了一大热点（被无数智霞迷狂抽）。啥，小蓝和银不是近亲吗？开什么玩笑，你以为小蓝的母亲大人会和坂木大叔私奔去啊？而在皮皮传中，这两个人物的恶搞实在有点大跌眼镜。步鲁乃传说中的刺猬头，性格阴暗到连笔者都自叹不如（喂喂,你这是物以类聚吗？笔者：不是，只是异性相吸而已[性格，不是性别，胡思乱想者请自己买豆腐去]。众：……）；耶鲁乃传说中正宗“黄癖”人,请不要误会，仅仅是指对黄色物品有收藏癖的人（喂喂，你这么解释更加会让人误会！）。

作为配角的配角，就不要期望他们过多出场了，大概也不过是在全员比赛的时候露个脸，而且表现实在不值得一提，想想也只有首次登场的时候可圈可点。步鲁的首次出场，是他被幽灵所控制，手持蜡烛虔诚地祈祷着：“神啊，

请赐给我女儿身吧……”“好吧，你就去当卖女孩的小火柴好了。”“……”幽灵充当的神，能有半点用处么？当主角雷特和皮皮很无耻地用吸尘器把鬼吸走的时候，步鲁终于明白过来，真正值得膜拜的人兽是伟大的皮皮同学。耶鲁这家伙实在无语，就他那身材，就他那体形，就他那人品，竟然敢冒充雷特？冒充归冒充，他在直播室里留给全国所有观众的那个伟大的镜头，是绝对超越雷特本身的。啥，你问什么镜头？呃，为了发扬口袋迷永远健康向上的宗旨，也为了避免歧异和无关联想，请参考漫画，另外，偷偷告诉大家，吉美修改过画面的，觉得不爽的请买日本正版或者盗版。知道了啦知道了啦，你是为了照顾某些Гомосексуальные才这么做的吧（请自行翻译，这不是乱码，屏蔽中文而已），作者你太知道关心别人了，华丽地拖出去874吧。



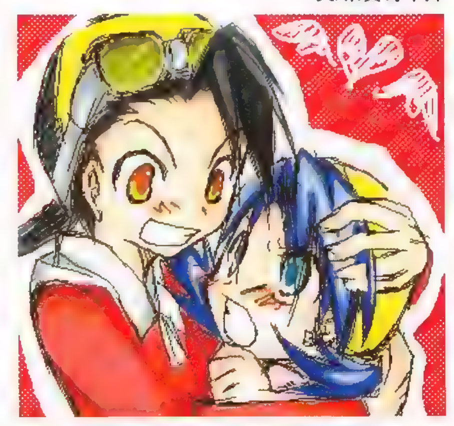
除了这3只家伙外，小金小银小路小沙的表现就有点不像话了。贵为其他版本的主角，出场机会就连笔者都觉得寒酸，这点出场费就连来我们口袋迷的会场都不够呢，也没什么能让脱壳忍者吐血（汗，就1HP还吐血），或者让大岩蛇游泳的原创外表，更没有什么能动摇主角不败的恶搞王地位的表现，那就算了吧，全当我没看见你们。各位特别篇的粉丝们，得罪了。

大木博士作为雷特一行的监督者也有不俗的表现。啊啊啊，人家都说聪明绝顶，尊敬的大木博士您是不是化疗绝顶啊？看您那熊样你说得了什么癌的我绝对不会怀疑……动画中的博士，作为权威，他的讲座只能用催眠来形容。而在皮皮传中，这个权威的意思似乎应该修正一下了。大木博士绝对是个欠债不还权威，难怪整天板着脸，一幅“没有头发就可以省洗发水”的孤傲表情。而后来，大木博士奇迹般地长出了头发，头发仅仅一个窟窿，就着急到叫雷特去抓雪拉比生发。头发控的称号就归您了，尊敬的大木博士。除了头发，大木博士还有一个特别的癖好——化装。其实也就是换几件衣服就莫名其妙来到雷特身边了，要说这样也算化装我也每天在化装。而博士的化装和伟大的百变怪KID大人比起来实在没有技术含量。男扮女装这种事情不是您这样的老头能做到的，还是做您老人家的美容去吧，友情提醒：表面化装成老奶奶，还硬要叫人把自己说成蒙娜丽莎似的淫笑……

火箭队的出现，无疑是口袋系列的一大高潮。比起动画里傻傻的三人组，皮皮传里的火箭队实在是天造地设的一伙。火箭队里那对兄弟BOSS实在是暧昧到让人联想到刚才提到的Гомосексуальные，好孩子不要学习……（现在明白是什么意思了吧。噢……皮卡秋：叫你多写点，不是叫你教坏读者！黑铁球伺候）火箭队实在是目光短浅，眼睛里只有钱钱钱。真是的，钱不过是身外之物。（众：说这话你真没有咬到舌头吗？笔者：呃，钱又不是体内的器官，当然是“身外”之物啦。众：……）

好啦，该扯的都扯了，不该扯的也扯了，今天就扯到这里吧。最后总结：皮皮传绝对是所有恶趣味的儿童们不能错过的丰富大餐。睡前吃一通，生活更轻松。喂喂，你确定不是再给某药做广告吗？经过这么多恶搞王们的轮番轰炸，笔者也几乎要疯掉了。“我们来造个句子吧，上句是：莫愁前路无知己……”“总有一个适合你！”“……”

文/银翼奇术师



口袋战术 从比赛规则看RS对战的发展史(中)

火红叶绿期
（火红叶绿发行——绿宝石发行）

这段时期的主要对战平台仍旧是BOT，一个新的对战平台NetBattle（简称NB，下同）被发现并慢慢发展。但仅在国内而言，相较BOT的红火，NB的流行程度还是比较低。经过一年的发展，在火红叶绿发行以前一段时间，RS系统也走向了一个平稳点，各种较为完善的规则纷纷出炉。虽然规则不同，但目的都是一个：为了防止不利于PM发展的太多的老面孔的出现，也为了促进更多的新战术新PM被发现并使用。此时RS对战系统所带来的相对于GS的新东西已经逐渐被国内的先驱者们所消化、吸收、理解并很好地运用到实战中，相对于今天所欠缺的只是一点经验而已。越来越多的PM被分析透彻，一种又一种的战术被发掘并运用，层出不穷。

就在这RS对战蓬勃发展的时期，火红叶绿发行了。火红叶绿的发行，把RS对战推上了一个大大的高潮。要说是高潮，实际上就是新增的定点教学使一些本来少见的招式可以被更多的PM学会。具体说来，除掉一些没什么用的招式，有七个招式较为重要：替身、电磁波、岩崩、剑舞、地球投、反击、大爆炸。另外在某些情况下比报恩要好的舍身撞和压制也算影响不小。不要小看这仅仅七个招式，这些招式尤其是替身的大众化，使很多PM的战术发生了极大的变化，又使很多平常不被人注意的PM开始发光了，对整个对战系统的影响可谓翻天覆地。仅仅替身一个招式，就演化出了替身+起死/气合/三攻/消耗/封锁/接力/强化等战术的出现(要说替身这个招式是火红叶绿对PM对战影响最大的招式实不为过)。岩崩的威力和命中率都很不错，打击面和地震相辅相成，还有非常值得指望的命中率和不低的PP，是非常好用的攻击招式。而电磁波地球投和反击的出现带来的最显著的影响就是直接使快乐一跃而成为公认最BT的非神兽（由此还引申出奶牛布鲁皇等），后世的禁兽反击快乐和反击卡比就是出现在这个时期。剑舞可以大幅度提高攻击力的作用使得一些原本没什么长处的PM也发光了，某些原本就非常强悍的PM比如赫拉更是被禁止使用剑舞.而大爆炸超高的威力也使人谈虎色变，更何况会使用大爆炸的PM大多都有其他的作用，所以这也是令人防不胜防的一招。不过到了今天，纯粹的炸弹队很多人都已经有了防备，不过偶尔出现的一两次爆炸还是足以收到相当不错的效果。

火红叶绿给整个PM对战系统造成了极为深远



的影响，今天的基本战术模板就是从这个时期开始定型的，但该影响并未强大到撼动从有RS起就开始奠定的根基，也就是说，并没有什么PM因为火红叶绿的出现而突然变得非常强大或者非常弱小。那么拉回主题，火红叶绿时期的对战规则相对于红蓝宝石时期，除了禁了反击快乐反击卡比剑舞赫拉等影响平衡的PM外，已经稳定了下来且慢慢完善，甚至直到今天看来也没有什么较大的纰漏，当然相对还是简陋了一点.规则对一级神兽心珠水都诅咒/反击卡比冥想水君天恩/反击快乐剑舞赫拉剑舞嘎啦嘎啦沙地狱三地鼠等一系列最为影响平衡的PM开了红灯，也强调了催眠条款和自杀条款的作用，同时大力推广平时少见的PM的使用。虽然这个规则是简陋了一点，但是它的出现使得当时动荡不安的口袋界安定了下来，具有划时代的意义。但该规则有一个最大的弊端：它所限制的几乎全是攻击型的PM，对以快乐钢鸟水君为代表的一系列防御能力出众的PM却几乎没有任何限制(禁止快乐的天恩和反击，水君的冥想对它们的盾牌功能影响很小)。于是整个口袋对战的风格从崇尚攻击一下被直接扭成了消耗王道，场上一眼望去除了盾牌还是盾牌，老面孔横行的状况更加严重，这个弊端直到今天还起着或多或少的影响。虽然在绿宝石出来后有了新的规则来限制盾牌们，但这也使很多人的心里产生了一个疑问：就这么一直禁下去，禁到什么时候才是个头？

文/iamlizi



狩人营地

翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
等级：hr6
目前最爱用的武器：龙刀胧火、天上天下无双刀
最不爱用的武器：霸弓
本期最搞笑的事：和蓍子联机打麒麟时，锤飞蓍子的次数比锤飞麒麟还要多。
本期最灵异的事：存档目录中的图标居然无法显示了，替换个新的解决了。

最近时间还算充足，终于有时间和蓍子一块狩猎了，随便打了打几个新任务。

我和蓍子在玩法风格上有很大的差异。蓍子属于那种稳健派，防具追求防御力很高的，据他所说一般都是500以上，而且各种回复药和调合的素材带得也都是比较齐全的。打龙的时候对打击位置要求不高，只要稳妥就可以了，被龙打掉血后首先是要先把血补回来，然后再继续攻击。而我就不同了，我属于激进派，防具防御力要求不高，只要技能差不多合适就行了，回复道具一般情况只带回复药和药草，大回复药打某些任务的时候带上。对龙攻击的时候一定要以伤害输出最高的位置进行攻击，对于一些危险情况，首先想的是继续攻击，赌一把。而且经常不爱补血，在有攻击和补血的机会时，一般都选择攻击，而不是补血。实际上我们俩这打法一个像盾蟹，一个像镰蟹……蓍子是比较怕挂掉，追求稳，经常说我不加血这毛病。我是挂不挂无所谓，只要打得爽就行了。

最近我们俩一起打了双黑铠龙、幻之决斗、祖龙、黑狼鸟等任务。感觉最爽的还是双黑铠龙，满屏幕撞来撞去，经常放地图炮。不过我用的铳枪，还是有点不顺手，如果换个片手剑应该会好很多。这个任务里我挂了两次，蓍子一次没挂，时常补血还是很有好处的。幻之决斗的麒麟感觉除了血多点也没什么了，由于锤子使用还不算熟练，和蓍子一块打的时候找到的砸头机会不算多，但还算有点攻击效率。





近期下载任务介绍

电击祭 幻之决战

任务发布日期：6月29日
报酬金：8100z
契约金：670z
限制时间：50分
地点：决战场
参加条件：HR4以上
任务难度：8星
成功条件：讨伐一只麒麟

任务简介：这个任务是挑战一只上位的麒麟，体力大概是在4480左右。和“热风落雷”相比，麒麟的体力和攻击力有提高，不过一只还是很好打的，别忘记带冷饮啊。打这个任务有两个主要目的，第一是造电击小熊G锤子，另一个是出麒麟的最大金冠。下面图是电击小熊锤子的数据，斩味+1时的。这个锤子蓄力时小熊会变大，比较有意思。

任务基本报酬：



素材	几率	个数
电击Gチケット（电击G票）	5%	1
デンゲキチケット（电击票）	15%	1
キリンの苍角（麒麟的苍角）	10%	1
キリンの上皮（麒麟的上皮）	10%	1
キリンの雷尾（麒麟的雷尾）	15%	1
キリンのたてがみ（麒麟的鬃毛）	15%	1
キリンの皮（麒麟的皮）	10%	2
ノヴァクリスタル（光辉之石）	15%	1



双璧！黑色热风

任务发布日期：7月6日
报酬金：9000z
契约金：750z
限制时间：50分
地点：大斗技场
参加条件：HR4以上
任务难度：8星
成功条件：狩猎两只黑铠龙
任务简介：在大斗技场中打两只黑铠龙，都是

特殊任务

投稿任务
轰龙讨伐指令书

任务等级： ★★★★★★
限制时间： 长期有效
委托人： 太刀修行中的刚武
委托内容： 在沙漠和雪山中横行的轰龙，其凶猛程度非同一般，无数新手猎人败倒在它的手下，无法保证救助队安全进入，解救被困的猎人同伴，目前需要猎人精英们提供有效的进攻策略，击退这个凶猛的飞龙，提供者可获得奖金。
成功条件： 将击败轰龙的各种心得打法投予本刊，以便新手猎人参考。
投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱
特别备注： 之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

上位的实力，由于是双龙任务，血不多，只有3250。这个任务是很有难度的，特别是单人挑战。因为是上位黑铠龙，扫射铠龙炮是最大威胁，特别是两只一起扫的时候。被吼住的时候也是十分危险，单人的话先紧一只攻击，最好第一只用陷阱抓，这样后面会省力很多，然后就没什么难度了。

这个任务出铠龙的延髓和重铠玉比较多，我和薯子第一次打完之后我得到一个延髓、一个重铠玉，薯子那里也有一个重铠玉。



任务基本报酬：

素材	几率	个数
黑铠龙の头壳	10%	2
铠龙の延髓	1%	1
铠龙の延髓	5%	2
黑铠龙の坚壳	22%	2
坚龙骨	10%	4
红莲石	8%	3
狱炎石	14%	1
坚铠玉	3%	1
坚铠玉	1%	2
重铠玉	2%	1
勇气の证	8%	1

刀疤脸（スカーフェイス）

任务发布日期：7月13日

报酬金：6600z

契约金：550z

限制时间：50分

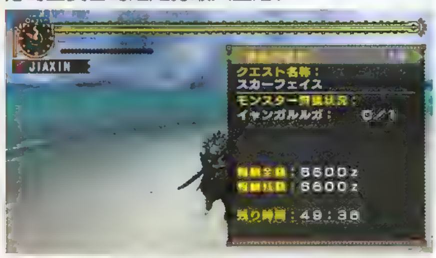
地点：密林（夜）

参加条件：无

任务难度：5星

成功条件：狩猎一只黑狼鸟

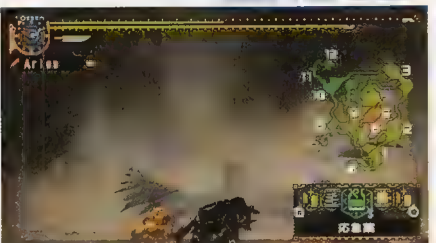
任务简介：集会所下位黑狼鸟，对于还没上G级的猎人来说还是略有难度的。这只黑狼鸟的体力比较多，在4800左右。攻击力在5星难度中算较高的了。这个任务下位多人战的时候比较有意思。因为黑狼鸟没有上位素材，所以这个任务的主要目的还是打最大金冠。



任务基本报酬：

素材	几率	个数
黑狼鸟の鳞	15%	1
黑狼鸟の甲克	18%	1
黑狼鸟の尻尾	10%	1
黑狼鸟のたてがみ(黑狼鸟の鬃毛)	15%	1
黑狼鸟の耳	10%	1
尖ったクチバシ(尖嘴)	10%	1
上龙骨	8%	2
火炎袋	8%	2
上铠玉	2%	2
上铠玉	4%	2

一击停龙——大剑篇

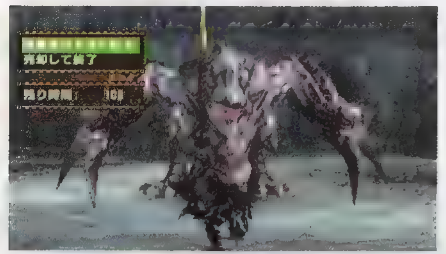


相信各位猎人对今天介绍的武器一定不会陌生，没错，它就是在MHP中有着很高人气的大剑，到了MHP2，大剑在原来横斩、纵斩、撩斩的基础上增加了蓄力斩，这个新元素让大剑的输出更上一层楼。同时蓄力斩也是在MHP2中唯一能够一击停龙的招数。

大剑的停龙方式很多，首先带给大家的是：撩斩停龙车和飞机(指龙俯冲)，首先还是一样需要确定龙硬直所需要的伤害比如上位火龙三下就出硬直，那么我们可以用拔刀斩+横斩然后马上受身收刀，因为如果再贪一个撩斩的话很容易被龙打到。然后马上准备停龙。因为撩斩大概需要3秒，所以在火龙离我们四个身位(没怒)的时候就要使用撩斩。如果你是非持刀状态的

话马上使用格挡转身背对龙然后撩斩，还有一点要注意的就是撩斩有一个位置的误差，也就是假如在正面你的刀正好对着龙头，那么撩到后面就会打不中龙头所以一定要把刀偏右一些，这样撩到后面时正好中头。

因为撩斩的时候人物的身体几乎和地面平行所以非常安全，而刀的最高点又可以够得着龙头。所以大剑用来停飞机再适合不过，除了红黑的朋友也可以试下用撩斩来停红黑的俯冲非常刺激。在龙离我们大概3个身位(因为在空中很难判断)的时候使用撩斩，大概撩到后45度的时候中头就可以把整个龙扯下来!然后看龙趴在地上的衰样，在多人联机时也不妨表演一下给你的朋友们看哦。



接下来给大家介绍最实用的停龙技巧拔刀斩(纵斩)停龙。在MHP2中大剑的拔刀速度明显提高了，所以大概只需要两个身位左右(没怒)拔刀斩就可以停龙，我们甚至可以和龙同时跑然后在两个身位左右直接拔刀停龙。这样可以大大地增加我们的打击速度。



最后是大剑的蓄力斩迎龙：蓄力首先要有足够的距离和时间，因为蓄力大概需要3秒，还有就是不一定要蓄满等它自己放。只要龙离我们3个身位的时候就可以放了，只要你之前对龙头有攻击那么只要两段蓄力就可以出硬直。

以上就是我的大剑迎龙心得，写得不好请大家多拍转=3=。 文/小小魔使



怪物三班之“追逐”

JUMPCLASS动漫工作室作品
NALUMI19编绘

砰
呀
叽
砰
呜呜呜~~~~~~~
吼！？
紧急刹车
叽叽叽
吱~
吼
救命啊~~~

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol 02

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

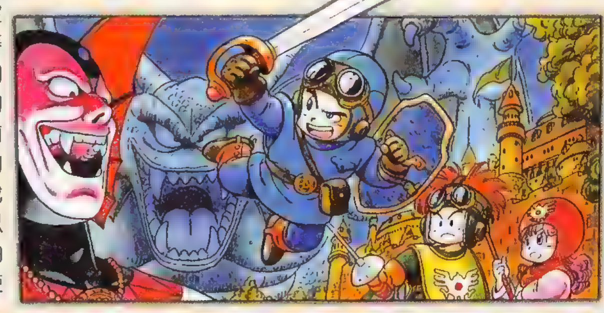


DQ1推出之后仅仅过了8个月，续作就登场了。虽然游戏制作的速度快得惊人，但是游戏素质比前作有增无减。在继承了前作系统的同时，首次加入了同伴系统，一共有3名角色一同进行冒险，世界地图也比1代大了将近4倍。与此相对的是敌人也开始成群结伙地出现了。在大部分情况下，玩家要面临以少对多的情况，这就让冒险初期的难度高了不少。但是等3人队伍凑齐之后，游戏的乐趣会随着主角等级的增加而大大上升，这就使得玩家们不得不去拼命练级，并且把它当作一种乐趣。

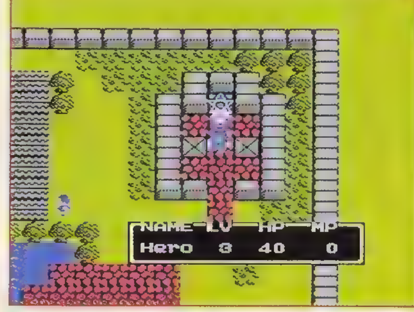
充满同伴友情和感动的勇者之旅

DQ2的故事发生在第一作的100年以后，拥有罗特血统的勇者的后代在新大陆上建立了许多新的国家，并且一直繁衍下去。这时恶魔之爪再次伸向了世界。邪恶神官哈根妄图解放破坏神希多的力量征服世界，他派遣手下摧毁了蒙布尔克王国的城堡，国王不幸遇难，公主下落不明。一名负了重伤的士兵支撑着身体赶到同是罗特勇者后裔统治的罗伦西亚王国，在临死之前向那里的国王通报了一切情况。国王决定派自己的儿子前往萨马尔多利亚王国，和那个国家的王子一起打探遇难公主的下落。就这样，王子担负起勇者的责任，踏上了冒险之旅……

DQ2去掉了1代的一些硬性BUG（如人物在地图上平移，说话要先指定方向，下台阶得需要选项等等），在游戏运行方面更加流畅。除了游戏编程人员的努力之外，游戏容量比以前增加了一倍也是一个重要的原因。由于队伍制和群体战的引进，冒险的复杂性比以前提高了。在游戏序盘，由于罗伦西亚王子不会使用魔法，所以必须依靠药草才能维持体力。而当时偏偏有不少敌人群体出现，使玩家一时难以招架。当经过一番周折找到经常走错路的萨马尔多利亚王子之后，队伍里算是有了个能加血的军医，战斗起来暂时轻松一些。另外这个路痴王子在很多情况下可以使用“防御”指令吸引敌人的攻击，充当人体盾牌（在等级较低，习得魔法和MP都很少的情况下，这一招很有实用性）。当二人的等级都提升一些之后，就可以比较得心应手地配合作战了。前往新大陆之后，寻找公主的过程也是比较富有戏剧性的。原来公主被怪物变成了一只小狗，就在新大陆的第一个村子里。和小狗对话之后它会跟在你后面，就像加入了队伍一般。不过要想



真正收她入队，必须在沼泽中找到太阳神之镜，使她恢复原形才可以。公主是位很有潜力的魔法师，但是她的身体太弱，往往禁不住几下就撒手西去，还得害得两位王子拖着棺材去教会花钱为她复活。（说来也怪，DQ里的角色一旦死掉就变成棺材，难道这些勇者们都有必死的觉悟，每次都要抬棺出阵不成？）总之这三位角色需要经过一段磨合才能被玩家运用自如。另外游戏的各种事件也变得更有联系，勇者必须完成一定条件才能继续发展剧情。这也成为日后单线剧情的RPG游戏遵循的惯例。



本作的最大亮点在于“勇者”队伍概念的创立。1代的时候冒险是勇者自己的事情，一路上衣食住行打架疗伤都是一个人扛下来的。在2代里，情况有了改变。罗伦西亚王子是一个只会物理攻击的战士，萨马尔多利亚王子擅长回复魔法，蒙布尔克公主使用魔法攻击消灭敌人。“战士+僧侣+魔法师”的队伍虽然来源于西式RPG，但是在日本，这样的组合成为RPG队伍的标准，DQ2算是开创先河了。虽然“职业”的概念在DQ中还没有完全确立，但是不同角色的属性以及在游戏中的作用已经表达得很有特色了。和在3D迷宫里冒险的西式RPG不同，DQ采用了更加直观的平面地图。由于卡带容量比上一代扩大了1倍，所以地图的世界也广阔了许多。阿雷夫加鲁多大陆只是冒险世界的1/4。而穿越魔王的最终城堡所必须经过的迷宫洞窟，是每一个勇者玩家都要面临的严峻考验。这里的迷宫如果不按照一定顺序走的话，就会无限循环下去。

在最后遇到的魔王哈根实际上只是一个小角色，他征服世界的野心被主人公一行破坏，于是在临死的时候召唤出破坏神希多，打算跟主角以及整个世界同归于尽。让他遗憾的是，拥有破坏整个世界力量的希多也不过是比主人公们多长了几根胳膊而已。破坏神被消灭之后，世界恢复了往日的和平，三个勇者的故事也被后世的人们传诵。

这部作品在DQ史上地位很高。后来它和1代一起被先后复刻到SFC和GB上。另外DQ2在发售的时候由于不是休息日，许多上学的孩子们为了能够在第一时间入手这款游戏，不惜逃课去游戏店门口排队。因此造成的社会问题被人们称为“DQ现象”。游戏对社会的负面影响一直是被关注的目标，尽管DQ没有高度暴力、色情等现在一些游戏中普遍存在的问题，但是因为太受欢迎而导致玩家的正常生活受到干扰，这样的情况可以说是“洛阳纸贵”的现代版。其实这种由人为因素引发的问题完全可以通过发售商的调控解决。





FF双周刊

本期会述说导致FF系列走向下坡路的历程，这种趋势在SE合并以后有复苏的迹象，请静待下半年掌机领域的表现。

在FF Ⅶ和Ⅷ两代作品取得远超于意料之外大成功的同时，一些从系列最初几部就开始接触的核心拥趸们逐渐表现出不满的情愫——诸如“剧情脱离水晶”、“难度明显降低”、“CG太过冗长”等不绝于耳的激烈抨击，汇集到一起形成“游戏性缺失”的结论。为了安抚这类怀古厨玩家的切身感受，众望所归被誉为FF之父的坂口博信（当时担任SQUARE副社长）再度返回开发团队的前线，率领元老级成员共同打造纯正的最终幻想。FF Ⅸ便是在这样的背景环境中诞生的。

第九部作品不愧是标榜着追溯至历代起点的口号，一切看起来都如此熟悉。盗贼救公主的童话故事略显老套却给人温馨无比的感受，职业系统的复活衬托出每位角色鲜明的个性特征，向系列前几代致敬的细枝末节在游戏里随处可见。虽然本作令保守派的老玩家群体大呼过瘾，可对于仅尝试前两作就跟风般迷上视觉艺术的新用户而言，暖色调的迪斯尼风格完全不入他们的眼球，即使在电视广告中插播跟可口可乐合作的宣传促销片也不见有多少效应。结果，本土的销量数字首次出现下滑最终未能突破300万大关，之后更没有委托欧美公司代为发行PC版正是信心不足的例证之一。

经历完短暂的阵痛期，以坂口氏为代表的传统FF正式宣告退出时代潮流，新的主力军阵容又一次回到北濑佳范（导演）、野村哲也(人设)和野岛一成（剧本）这3个人的豪华组合身上。由于是面向具备有更高机能的PS2平台，原创游戏的制作周期理应会持续相对比较长的一段时间，但鉴于FF Ⅶ的优秀表现为PS在世界范围内的普及率立下汗马功劳，索尼方面主动提出资源共享的策略方案，将经过优化更新后的开发专用工具第一时间送去SQUARE府上。因此开发环节进行得异常迅速，只花了跟上一代差不多间隔的时间FF Ⅹ就顺利出炉，以其突破想像和感人至深的故事情节为基础，辅以细腻的即时演算画面、精美绝伦的CG和严谨的系统赢得了在全球热销800万份的好成绩。

网络化的FF

Check! 探寻生命的主旋律



重新回归历代原点的一作，采用最初4人制的标准战斗系统，角色设定也有意变成可爱的Q版3头身造型。与FF Ⅷ同时期进入开发阶段，主体框架全权交由夏威夷工作室负责。平衡性得到大幅度增强的卡片游戏饱受好评，以致于单独拿出来制作为对应PlayOnline的网络游戏。

Check! 无止尽的螺旋轮回

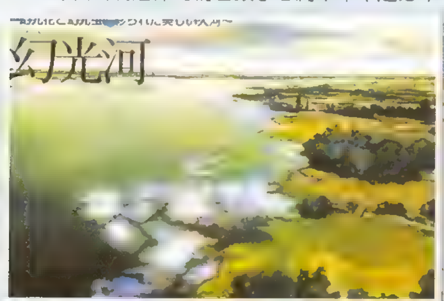


PS2的强大运算能力使得对人物的细节描写精确到了脸部表情和眼神，加上新增添的真人配音使得角色形象栩栩如生，个性的刻画更为细腻。战斗中可随时换人，行动顺序可视化的设定和独树一帜的晶球盘能力培养系统给传统玩家带来了不少新意。

被ENIX同化后的SQUARE开发部

暨2002年11月29日SQUARE和ENIX联合举办战略发表会，宣布两社将于下一年的4月1日吸收合并为SQUARE ENIX，这一新闻无疑是往死气沉沉的日本海域空投下一枚重磅爆弹，一时间业界内外的谣言传闻纷纷四起，信者与信徒各占据半壁江山。此后的时间中，ENIX方面逐渐掌握主导权完成了殖民化进程，SQUARE原先不拘泥开销花费的大手笔体制必然被勒令叫停，首当其冲的便是FFⅫ。

从FFⅧ以后正统系列在日本国内的销量开始显著缩水。有批评者分析是缘于FFⅨ回归原点的号召力度不够，以及定位市场年龄层面的模糊概念所导致，金字招牌仿佛也被拉入进了叫好不叫座的舆论怪圈。虽然当时PS2的普及数量远不及现在，加之受“票房毒药”FF电影版的牵连影响，FFⅩ可以达成这样的销售数字已属不幸中之万幸



矣。但倘若FFⅫ的贩卖本数未能突破前两作的怪圈，SQUARE ENIX就不得不直面FF影响力江河日下的事实了。而事实上，随着近几年SQUARE ENIX频繁透露部分原创新作的图片情报，和不少前精英制作人纷纷另立门户，都或多或少地影射了这种现象的确存在。

采用同一标题的历代作品彼此间都没有太大的承继联系，而是相互独立甚至可以说是截然不同的比对，这个特征接受住考验赢取了玩家的大力赞赏，并且也成为FF系列区别于其它同类游戏的判断条件之一。有所得则必定伴随所失，这种模式所付出的代价对可循环利用资源来说是相当大的浪费，等于在游戏制作完毕后就把绝大多数的数据档案立地封存，直接造成开发费不断向上节节攀升的苦果。或许就是在那时，FFⅩ2的最初构想便被大胆地提了出来。虽然从公司的角度出发这并不是件什么坏事，恰恰相反，沿用现有引擎开发周期相对较短的二线游戏回收成本，又可以协助精品大作筹集启动的必要资金，不失为一种有效规避投资风险的手段。

大获成功的FFⅩ2为开发途中更换负责人的SE第四开发部争取到短暂兼宝贵的喘息调整之机，重组后的制作团队接到高层下达的死命令后不得不加快了进度和步伐。在游戏即将发售的前期，玩家群体的眼球全部被吸引到刚荣获《FAMI通》杂志满分评价的报道上面去了。尤其巧合的是，FFⅫ的ADB（Active Dimension Battle，即时多维战斗）系统和FFⅪ如出一辙，就连初回踏入新场景的视角切换方式都极为相近，无怪乎被国人戏谑称之为“最终网游Ⅻ”了。虽说FFⅫ的本土销量落下了毁誉参半的口实，可玩家还是能够从作品当中领略到松野泰己作为集原案、剧本及监修于一身所散发出来的独特人格魅力。

Check! 海鸥团的任务再开



第一部以续篇身份亮相的系列作品，并且也是最后一款烙印上SQUARESOFT不朽标志的游戏。活泼元气的3人娘一扫前作留下的阴郁世界观印象，战斗中转变职业的换装系统非常之爽快和华丽，女性作曲者的加入更是令背景音乐的水准达到空前高度。

Check! 毁誉参半的满分作



松野泰己领衔的第四开发部负责制作，发生在具有浓厚历史沉淀被称为“伊瓦利斯”世界的故事。战斗系统进化至无缝多维空间的网游类型，尽管在中途遭遇总指挥离职的突发事件，导致部分内容被迫推翻重做，但最终还是获得了系列历代评分最高的殊荣。

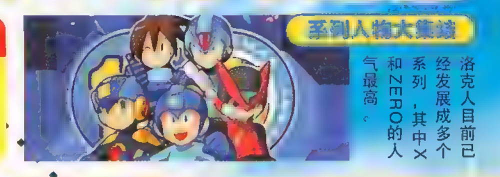
正义的小使者
维护世界和平
洛克人归来

ROCKMAN 20TH ANNIVERSARY
洛克人20周年纪念



CAPCOM的小英雄

《洛克人》系列自87年问世至今，已经成为知名的系列游戏。

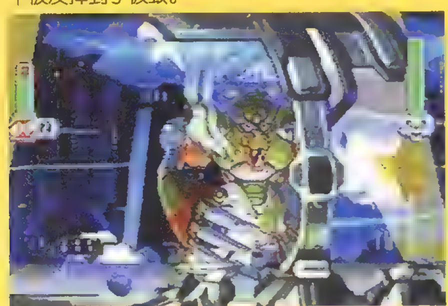


系列人物大集结

洛克人目前已经发展成多个系列，其中X和ZERO的人气最高。

面对着昔日的同僚，面对着曾经跟自己并肩作战的战友，就算是身经百战的X和ZERO，在战场上也被深深的悲哀和疑惑所包围……

为了与X和ZERO进行一场尽兴的决斗而选择背叛反乱猎人并破坏天空要塞，最终以改造军团士兵身份战死的岩浆火龙；深受X信赖，却在决战时刻背叛了反乱猎人，将17精锐部队斩杀殆尽，最终被X所击败的间谍Double；视尊严高于一切，以燃尽自己的生命为代价掩护改造军团从太空港撤退的卡尼路上校；身为卡尼路的妹妹和ZERO的恋人，却无法阻止二人的决斗，最终在失去理智的情况下被ZERO含泪杀死的爱丽丝……《X4》塑造的并非一位两位光辉的形象，而是在那个腥风血雨的年代中，为命运和意志拼杀的群像。而《X4》所要体现的核心思想——时代，则在一场场刀光剑影中被发挥到了极致。



这是时代的眼泪。反乱猎人为维护人类社会的利益而生，改造军团为捍卫半机器人的权力而战，两大军事组织的战士们为了不同的目的和志愿殊死拼杀，最终也无法逃脱半机器人自我相残的宿命。显露出原型的Double和X展开了决战，即使是在自己亲手将Double击败的时刻，X也无法理解为何自己最为信赖的下属会如此轻易的背叛自己。为了替兄长卡尼路报仇，爱丽丝将哥哥的战斗芯片强行植入自己的体内，却将自己改造成了失去自我意识的杀戮机器，别无选择的ZERO只能亲手将爱丽丝杀死。在弥留之际，躺在ZERO怀中的爱丽丝向恋人ZERO倾吐出了最后的遗言。

“求求你，不要再和改造军团作战了，让我们一起创造一个只有半机器人的世界，好吗？”

“只有半机器人的世界，是根本不存在的。爱丽丝，那不过是一个美好的幻想罢了。”

“也许吧，但我还是深深相信着，存在着那个只有半机器人的世界，只有我和你的世界……”

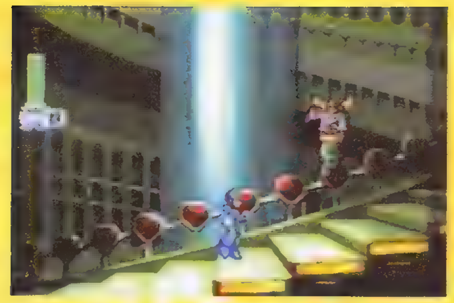
没能说完自己最后的愿望，爱丽丝便永远闭上了眼睛。即使ZERO拥有擒虎降龙之力，也没有换回自己恋人生命的能力。抱着爱丽丝的尸体，悲痛欲绝的ZERO仰天长啸，“不！这根本不是我想要发生的事情！我到底……我到底是为了什么而战啊！”

率领仅存的剩余部队，改造军团的指挥官陆军上将顽强地和反乱猎人继续战斗。在X和ZERO展开同陆军上将的决战时，一声震耳欲聋的巨响打断了他们之间的战斗。凌驾于一切的武器FINAL WEAPON启动了。一旦这门巨型粒子炮向地球发动了攻击，那么这颗蓝色星球从此将变成一颗死星。

在FINAL WEAPON的控制室，X和ZERO见到了一切的罪恶之源——西格马。他收买了背叛反乱猎人的岩浆火龙，下达了破坏天空要塞的命令，并诱导反乱猎人和改造军团挑起战争。第四次反乱者战争的交战双方都不过是他计划中的一盘棋子。现在一切障碍都已经被清除，西格马只需要启动FINAL WEAPON将地球上的人类消灭殆尽便可以圆满完成自己的计划。

经过一番前所未有的苦战，X和ZERO终于击败了和FINAL WEAPON合体的西格马。然而，能量储存完毕的FINAL WEAPON已经将目标瞄准了地球，已经没有人能够阻止这次攻击了。落败的西格马脸上挂着满意的奸笑，离开了战场。正当X和ZERO束手无策时，发动了战争的陆军上将却突然出现在了他们面前。

张赵杰	第一次买《掌机迷》是被介绍如何购买PSP的文章所吸引，非常实用的文章。
读者资料	男，19岁，366000，福建永安



"只需要利用我的身体，就可以让FINAL WEAPON停止运作。"

"可是，这样的话，你就会……"

"我宁愿跟追部下一起死去，也不愿自己一个人苟活。这正是我们军人的生存方式。再见了，原谅我们之前那些愚蠢的行为……"

在耀眼的火光中，以陆军上将的生命为代价，FINAL WEAPON终于化作了宇宙中的残骸。然而，结束了战争的X和ZERO，心中却久久难以平静……

"这才是……真正的我吗……这才是……我真正的样子吗……到了最后……我居然谁都救不了……"

"究竟什么才是反乱者？难道有一天我们也会变成反乱者吗？"

抱着疑问，X接通了和ZERO的通讯。

"ZERO……如果我变成反乱者的话，你会怎么做？"

"如果要我听你开玩笑的话，我可要挂断通讯了。"

"不！我是极其认真的！ZERO，如果我成为了反乱者，你一定要亲手处置我。"

"少说这种蠢话，还不快回到总部去。"

看着屏幕中挂断通讯的ZERO，X却似乎下定了一个决心。

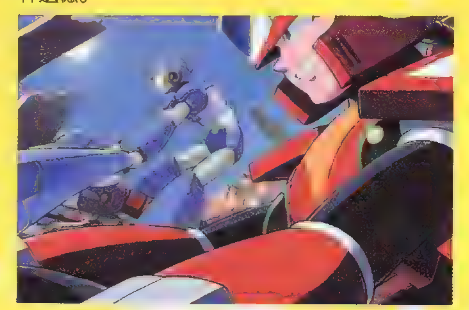
"ZERO，就这样说定了……"

伴着片尾曲《One more chance》，《X4》就这样落下了帷幕。然而，这一切悲哀的宿命，却仅仅是下一场悲剧的开始。两位反乱猎人之间的对决，正在向他们一步步走近……

受到三上真司的作品《生化危机》的影响，稻船在《X4》中也加入了大量的过场动画交代剧情。尽管动画的精细程度无法和《生化危机》的真人实拍画面或《最终幻想7》耗资巨大的CG相比，但优秀的镜头感和流畅的动作已经足够将编剧所要表达的剧情氛围传达给玩家。同时，本作也是《X》系列第一次加入语音的作品，CAPCOM不惜重金请来了多名大牌声优为本作进行配音工作，中间由纪惠（女主角爱丽丝的声优）为本作演唱的两部歌曲也堪称绝对经典，其中片头曲《一定有不负之爱》（《负けな爱がきっとある》）更是FANS公认最经典的《洛克人》歌曲。

《X4》的出世，在当时RPG和AVG横行的次世代市场，掀起了一阵风暴。《X4》给了当时盛行的"传统动作游戏早已彻底死亡"一个猛烈而坚定的回应。即使是最苛刻的游戏媒体也都给予了《X4》极高的评价，FAMI通将本作评为"有资格流传后世的50款佳作之一"，欧美著名游戏网站IGN对本作评价到："除了FC上宫本茂的神来之笔《超级马里奥兄弟》之外，我实在难以找出任何一款动作游戏和本作相提并论。"在128位机平台百花齐放的动作游戏中，无论是CAPCOM本社的《鬼武者》《鬼泣》《幻侠乔伊》，还是TECMO的《忍者龙剑传》或世嘉的《忍》系列，我们都能从这些风格迥异不同又浑然一体的作品中或多或少地看到《X4》的影子。谈到如今动作游戏的大举复兴，在黎明前的黑夜中奋力拼搏的《X4》可谓功不可没。CAPCOM不但通过《X4》挽救了《洛克人》的未来，更使得动作游戏得以平稳渡过32位机这个动荡的年代，继续日后的进化。《X4》制定了动作游戏的新标准，一种和《超级马里奥》截然不同的，以战斗而非平台跳跃为主要乐趣的硬派动作游戏基调，在这一作中被完善地确立起来了。

无论从平衡度，游戏节奏，关卡设定，剧情等各个方面来看，笔者都认为《X4》有资格挤入2D动作游戏的三甲位置。然而，令人叹息的是，也许是由于这座巅峰太过高大，作为后辈的续作却没有一款能够超越它的功绩，反倒因为各种主客观原因生存在《X4》的阴影之下，这不得不说是一种遗憾。



《X4》发售一年后，CAPCOM的主力作品《生化危机2》登陆了PS平台。结束了《生化2》开发工作的稻船开始了另外一款PS原创动作游戏《鬼武者》的开发。由于这款作品的开发时间过长，游戏计划最终转移到了PS2平台。而就在这艰难的技术转型期，稻船敬二产生了制作一款PS平台《洛克人X》新作的构思。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn



职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

职位：美编

杂志：电软/掌机迷

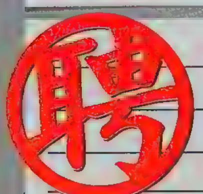
工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。



职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

奉献最快最好的攻略

只有你想不到，没有我们做不到！

攻略战队



火热而充满回忆的夏天



DS的这款《回忆之日》是SNKPlaymore将手机版的三款游戏移植并加入一些新要素制作而成的，三款游戏分别为《我与她的火热夏天》、《献给对我最重要的你》和《大江户恋爱绘卷》，分别通关之后可以在附加模式中欣赏到特殊事件画面、游戏背景音乐和游戏结局。

回忆之日 我与她的火热夏天

200X年7月1日，就读于江坂私立清岭学园的男主角村上大地即将迎来高校生活最后的暑假，将会拥有怎样的暑假呢，他带着热切的期待度过7月的每一天。

与主角同班的雅典娜是号称学园圣母的女孩子，每天都带着坦率的笑容跟人说话。柔剑部的香澄学妹每次都会责备主角偷懒，怪他参加社团活动次数太少。洁妮是清岭大学的留学生，为了进行教育实习而担任主角班级的副班主任，她似乎对主角情有独钟。放学之后主角经常去的酒吧里，店长京经常会给他一些建议和指导。不久之前名叫舞的女孩子搬到主角居住的公寓隔壁房间，很想和她相处融洽。回家途中总是会在转角处与由莉发生激烈的冲突。同班的转学生丽安娜处处带有神秘，不知如何才能更了解她。身为主角竞争对手的海棠狂也所在的邻校，有个叫库拉的女孩子很引人注意。

与这些女孩们的相遇与交往，发展为朋友还是恋人关系，共同度过怎样的时光，全部都取决于主角的努力。暑假近在眼前，各种事件纷繁而来，夏天的魔力让女孩们露出别样的另一面。主角采取行动会让女孩们的感情发生怎样的变化呢?当7月结束的时候，陪伴在主角身边的人又会是谁呢?

麻宫雅典娜



生日：3月14日　血型：B
年龄：17岁　身高：163cm
出生地：日本　体重：49kg

私立清岭学园3年A组学生，与主角同班，是学园中的焦点人物。小学初中高中一直与主角是同班同学，总是带着坦率的笑容与别人交谈。性格天真烂漫，学习成绩优秀，并且担任学生会书记的职务，是在任何方面都很棒的女孩。不过她几乎没有能够敞开心扉倾谈的对象，当有了烦恼的时候，只能找主角来帮她分担。

藤堂香澄

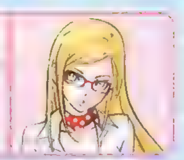


生日：3月29日　血型：B
年龄：15岁　身高：154cm
出生地：日本　体重：45kg

私立清岭学园1年B组学生，与主角同是柔剑部的成员，很仰慕身为学长的主角。对社团活动很热心，主角常常偷懒不去参加社团活动，因此经常会被她责备。具有很不服输的精神，听到男孩轻浮的言语后会立即脸红。

想跟喜欢的你一起度过

B·洁妮



生日：1月23日　血型：AB
年龄：20岁　身高：167cm
出生地：英国　体重：49kg

私立清岭学园旁边的清岭大学的留学生，由于参加教育实习而担任主角班级的副班主任。除了知道她是外国留学生之外，其它一切详细背景不明，开朗的性格使她很快融入周围环境。对待其他学生都很认真，似乎惟独对主角特别在意。

京



生日：4月8日　血型：A
年龄：24岁　身高：175cm
出生地：法国　体重：58kg

私立清岭学园附近的幻想酒吧的店长，由于酒吧白天提供咖啡，所以是学生们的聚集地。店长总是很照顾学生们，还经常为主角提供一些建议和指导，不过像她这样的大人也拥有自己的烦恼……

不知火舞



生日：1月1日　血型：B
年龄：21岁　身高：165cm
出生地：日本　体重：46kg

搬家到主角居住的公寓隔壁房间的姐姐，偶尔会犯迷糊错把主角家当成自己家而随意走进去……跟她相处融洽之后会吃到她做的便当，生病的时候还会受她照料。不过不管怎么看，她住进那种简陋的公寓很让人不理解，她一个人住的原因到底是什么呢?

坂崎由莉



生日：12月7日　血型：A
年龄：20岁　身高：168cm
出生地：日本　体重：54kg

主角居住的小镇上极限流空手道道场的师父，从小就学习空手道，好胜心不亚于男生。与主角在路上的拐角处相遇并被主角撞飞，因此觉得主角很有练习格斗技的天赋，努力邀请他加入极限流空手道，这样的女孩也有着别人所不知道的烦恼。

莉安娜



生日：1月10日　血型：B
年龄：17岁　身高：176cm
出生地：不明　体重：66kg

私立清岭学园3年A组学生,是与主角同班的转学生。不擅长表露感情,不擅长结交朋友,习惯于自己孤身一人,也始终保持孤身一人而不去结交朋友。存在着阴影的心也会为主角而激烈跳动……

库拉



生日：5月29日　血型：不明
年龄：14岁　身高：159cm
出生地：不明　体重：49kg

就读于清岭学园隔壁的雷门学园的中学生，与主角的竞争对手海棠关系很好，两人经常一起出现。无法得知她在想什么的不可思议的少女，不擅长与别人相处，与她关系融洽后可以看到她纯情的一面。

海棠打也



生日：7月24日　血型：AB
年龄：17岁　身高：181cm
出生地：日本　体重：73kg

雷门学园3年级学生,是空手道部的王牌。自从1年级时在武道展览会上输给主角后就一直视其为对手,坚持每日锻炼,每当遇到主角时就会产生冲突。



胡月聪	希望神游近（某编注：原文如此）快恢复iDSL的正常供货！！！
读者资料	男，23岁，北京市西城区德胜门外教场口9号院2号楼305室，100011

"叮咚——"门铃响起的时候，外面传来女孩的声音："大地，快点啦，不然就要迟到咯！"正在做着好梦的村上大地还在喃喃地说："我已经吃不下了……"几秒钟后他突然醒来，一把抓起床头的闹钟，发现已经八点半了，赶紧去给门外的女孩子开门。"真是的，都几点啦？你还真是把迟到当玩一样，再不去学校就要来不及了哟！"来叫大地起床的人是麻宫雅典娜，在她的不断催促之下，大地穿着睡衣就企图出门，却又招来一顿斥责。

慌慌张张换好衣服之后，也不顾头发乱蓬蓬，嘴角还留着口水的痕迹，大地就走出了公寓，昨天明明向班主任保证过到暑假之前都不再迟到的，可不能在暑假前的最后一个月表现不好。公寓楼下停着一辆货车，看来又有人搬到这里来住了，雅典娜故意开玩笑说："太好了，那我就拜托新搬来的人代替我，每天叫你起床怎样样？"大地和雅典娜是青梅竹马的伙伴，大地上初中的时候跟她是邻居，所以每天早上雅典娜都会去大地家里叫他起床，而进高中之后，大地一个人搬到公寓来住，雅典娜还要特意多走一段路来叫他，免得他天天迟到。

在上课的钟声响起之前，大地总算及时赶到了学校，不过他已经跑得气喘吁吁的，雅典娜还气定神闲，谁叫他讨厌锻炼呢，运动不足的后果就是这样啦。"喂喂，大地，跟学校的偶像人物雅典娜小姐一起来上学，你还真是幸福啊！""就是就是，雅典娜在7月份结束之后就会举办个人音乐会了吧，像你这样的愚民还是早点退散的好啊。"大家你一言我一语地揶揄起来，身为校园偶像的青梅竹马，还能被雅典娜特地关照，受人嫉妒也是没有办法的事情……





班主任老师走了进来，让闹哄哄的学生们安静下来，并且向大家介绍了新来的实习老师。令人感到意外的是，实习老师居然是金发碧眼的外国留学生，这样年轻漂亮的大学生跟大地印象里老师完全不一样。"大家好，我是B·洁妮，英国人，兴趣是领海侵犯！喜欢的格言是No music no life！各位请多关照哦！"实习老师自我介绍后，马上就受到了全班同学的欢迎。

午休时间，大地正要去买面包，却被一年级的藤堂香澄拦住："大地前辈，今天有社团活动，你可不能再溜号了哦！"面对这个柔剑部的学妹，大地顿时觉得头大起来，就是因为参加练习太麻烦所以才每次偷懒不去参加社团活动的，却不料被人找上门来，香澄根本就不听大地的解释，两个人一追一逃在教室里使出了格斗技。这一幕正好被实习老师洁妮撞见："喂，你们两个人在教室里干什么呀？"大地刚刚才感到有点心虚，就被洁妮的下一句话震撼了。"这么好玩的事情只有你们两个人参加，真是太狡猾了，我也要加入！"洁妮误以为抓住大地就算赢了游戏，就与香澄一起追逐起来，这一次却正好被班主任看到，结果三人一起被班主任训斥了半天。

午休时间被这么一闹，大地没有买到面包，正当他肚子饿得咕咕叫的时候，雅典娜把中午特地为他买的面包递了过来，有这样的朋友培在身边真是幸福啊！下午3点是放学时间，大地偷偷溜出学校，这一会没有被香澄抓到，不过现在回家也不合适，他打定主意去附近的"大蛇"俱乐部去看乐队表演。大地在大蛇里遇到了一个奇怪的蓝发女生，就连他不小心撞倒了她，她也没有多说什么。

在回家的路上，大地在某个路口的拐角处与

一个骑着自行车的女孩撞在了一起，对方不由分说就要载他回家，也只好却之不恭了。“我叫坂崎由莉，在附近的极限流空手道场当老师，请多指教哦！”由莉认为大地的身体条件很适合学习空手道，就热情邀请他一定要去道场看一看，柔剑部之后又是空手道，看来大地还真是和武技有缘分啊。由莉的自行车刹车有点问题，结果两人在大地住的公寓楼下又结结实实地摔了一跤，由莉怕大地摔伤想要送他去医院，这一回大地赶紧找借口逃回了家。

公寓楼下堆积的纸箱子简直像小山一样，看来这次搬来住的人真是带了不少行李，接下来发生的事情很匪夷所思，搬行李的女孩一不小心弄倒了那座小山，纸箱子稀里哗啦地倒下来把她压在了下面。在大地奋力抢救下，女孩才没有被自己的行李压死，女孩名叫不知火舞，正好住在大地的隔壁，为了报答大地帮她搬运行李，舞特地沏茶表示感谢，这样一位大美女就要成为自己的邻居，大地还稍稍有点紧张呢。



劳累的一天过去了，第二天早上来按门铃的人居然是舞，她带来一把扇子作为昨天的谢礼，昨天晚上她明明还在隔壁看了好久漫画，发出很大的笑声，今天早上看来还真是有精神啊。算是托舞的福吧，大地今天也没有迟到，洁妮代替班主任来进行点名，并且为大家介绍了新来的转学生——正是大地昨天在大蛇里遇到的蓝发女孩，她叫莉安娜，在学校里也仍然那么沉默寡言。大地今天的午休时间也废掉了，因为洁妮非要让他带着莉安娜参观校园，大地在奇怪的气氛下完成了这项任务，而莉安娜最终只说了一句话：“昨天的事情，你就当作什么都不知道就行了。”让大地很是觉得莫名其妙。

大地仍然逃过了香澄的追捕溜出学校，在商业街遇到了雅典娜，正在交谈的时候，雷门学园的死对头海棠正好经过，他忿忿地说：“我一定要跟你一决胜负，31号的大会上走着瞧吧！”一年级的事情曾经在武道会上输给大地的事情让他至今都记恨着，跟在海棠身后的女孩引起了大地的注意，这个名叫库拉的女孩很是可爱，不过听说大地既不是优等生也不是小混混，她就表现得对大地完全不感兴趣。在晚上睡觉之前，大地还去了一次附近的幻想酒吧，他和酒吧的店长京小姐是老朋友了，两人的聊天让大地觉得特别放松。

7月3日，大地准时被闹钟叫醒，早早到了学校，香澄叫他一起去晨练，他找借口推辞了。接下来就是自由行动的29天，每天早上8点到12点是在学校上课的强制事件，中午12点和下午5点各有一次机会可以在地图上自由移动，遇到其他人的话就会发生事件。如果直到7月31号大地还没有获得某个女孩的特别好感的话，那么最终结局就是大地与海棠在傍晚的海滩上互相追逐，如果各位不想看到这样的结局，就请努力追求女孩们吧！



回忆之日2 献给对我最重要的你

本作的故事仍然发生在200X年，以江坂的清岭大学为中心展开，在暑假到来之前，从7月1日开始，到7月31日迎来结局。

前作之后的三年，与当时同样炎热的夏天，主角天树优是私立清岭大学3年级的学生，他正处于一边度过即将结束的校园生活，一边考虑自己将来的微妙年龄。

在同一个研究组的巳泽雫住在附近的女生宿舍，总是带着温柔的微笑与主角交谈。主角的义妹双叶萤是清岭大学旁边的清岭学园的学生，与他一起生活，并仰慕着这位兄长。纪沙罗是与主角青梅竹马的女孩，也是萤的学姐，不过却常常喜欢用恶作剧戏弄主角。作为主角的学姐，神乐千鹤会像老师一样教导他。大学长的秘书麦卓也常以说教的口气表示对主角的关照。同年级的菲欧莉娜最近不知道对什么东西很着迷。而最近认识的女侦探玛丽则在学校附近进行着侦察，主角总是会遇到她。

“总觉得今年夏天会发生什么事情呢……”混杂着期待和不安的夏天里，这次又会发生什么故事呢？

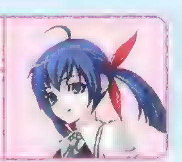
巴泽[illegible]



生日：5月3日　血型：A(RH-)
年龄：21岁　身高：160cm
出生地：日本　体重：48kg

本作原创角色，私立清岭大学3年级学生，与主角在同一个研究组，是彼此的聊天对象。成绩非常优秀，不过由于家境贫寒，所以当家庭教师打工，也在酒吧兼职。平时总是带着温柔的笑容，不过一旦生气起来是很可怕的。

双叶萤



生日：5月11日　血型：A
年龄：16岁　身高：156cm
出生地：日本　体重：42kg

私立清岭学园1年级学生，6年前双亲去世，唯一的哥哥也随后失踪，此后就以义妹的身份住进主角家里，现在为了上学而与主角一起住在公寓里。特别喜欢小动物，是心地善良的少女。

纪沙罗·威斯特菲尔德



生日：1月7日　血型：B
年龄：17岁　身高：161cm
出生地：英国　体重：47kg

私立清岭学园3年A组学生，学业和体育都很优秀，性格天真烂漫，并且担任着学生会长，可以说是超级优等生，不管在同性还是异性学生中都很受欢迎。与主角是青梅竹马，跟萤也非常要好，对约定的事情极为严格要求。

菲欧莉娜·洁米



生日:10月20日　血型：O
年龄：20岁　身高：158cm
出生地:意大利　体重：43kg

清岭大学的留学生，对同辈人也使用敬语。与主角也在同一个研究组，很喜欢弄一些小发明，但是每次都会把周围的人卷入乱糟糟的事件之中。在夏日祭上拿出的发明物也仍然有着各种各样的问题……

神乐千鹤



生日：6月26日　血型：AB
年龄：25岁　身高：169cm
出生地：日本　体重：52kg

清岭大学的大学院生，也是神乐神社的巫女。性格沉着处事冷静，是大家值得依靠的对象，养着一只可爱的文鸟宠物，每天骑着大型摩托车去学校。目前为了进行夏日祭的准备而连日忙碌着。

麦卓



生日：4月8日　血型：O
年龄：？岁　身高：177cm
出生地：不明　体重：58kg

清岭大学的学长秘书，负责业务的支持和学生的报告书管理。以性感和美貌获得了很多学生的爱恋，但是却经常把学生辛苦写的报告书当废纸扔进垃圾桶，因此有着“落英缤纷”的别称。与同为秘书的拜丝是室友。

布鲁·玛丽



生日：2月4日　血型：AB
年龄：25岁　身高：168cm
出生地：美国　体重：49kg

主角在路上偶然遇到的谜之人物，总是带着一条狗进行着什么调查，但是对工作内容守口如瓶。是同时拥有坚强与温柔的男性般的女性。

草薙京



生日:12月12日　血型：B(RH-)
年龄：22岁　身高：181cm
出生地：日本　体重：75kg

清岭学园3年A组班主任兼语文老师，坚持以自学为中心的教学思想，很受学生仰慕，是主角的学长，是值得依靠的兄长般的人。

八神庵



生日：3月25日　血型：O
年龄：22岁　身高：182cm
出生地：日本　体重：76kg

清岭学园3年B组班主任兼数学老师，坚持实力主义的教学方式，因此学生们很怕他，同样也是主角的学长，由于跟草薙京有着不一般的渊源，所以两人遇见后经常会决斗起来。

“呜呜……呜呜……”是谁在哭？不要哭了，来，把手给我，我会帮助你的……

天树优感到有什么东西打在自己头上，顿时从梦中醒来，一起住的妹妹双叶萤来叫自己起床，已经喊了半天了，见自己毫无反应才出此下策。“你

总算醒了呢，教育实习到明天才结束吧？可不能在最后两天迟到哦！还有啊，你的手机响过了。”打发萤去上课之后，优自己也匆匆赶往清岭学园，清岭大学三年级的学生一般都会在旁边的清岭学园担任实习老师，他的教育实习还有最后两天了，一同在那里担任实习老师的还有草薙京和八神庵两个人。

“好，最后两天也要加油！不过总觉得好像忘记了什么事情……”天树优失神的样子正好被草薙京看到，他在优的后脑勺上敲了一下：“你在发什么呆呢，真吾！”唉，又弄错人了，真吾是他在大学里的学弟啊。“我是优啦，天树优！还有，能不能拜托你以后不要从后面敲我的头呢？”“哈哈，抱歉啦！”京一边说着，一边从优的手上拿过面包：“是新鲜的面包呀，真是辛苦你了，还特地为我去买。”两三下把本来应该是优的早餐的面包吃掉之后，京匆匆走向自己的班级，只留下优无限凄凉地呆站着。

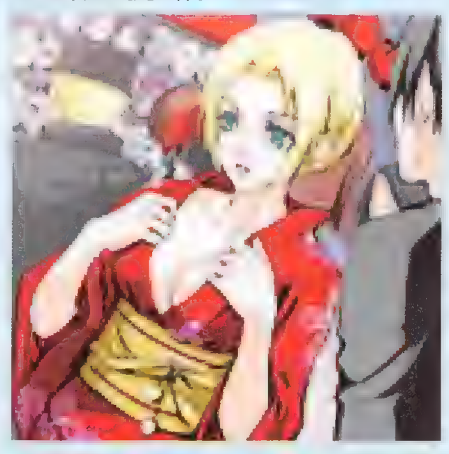
上午的课程顺利结束了，午休时间里纪沙罗跑来跟优说：“老师，上午讲的那些东西，我还有很多不明白的地方，能不能麻烦你下午放学以后再单独给我讲一讲呢？”纪沙罗是跟优青梅竹马的女孩，现在又刚好在他担任实习老师的班级，如此的要求无法推脱，优只好答应下来。

“哟，优啊，要不要一起去买面包呢？”京还好意思再提起面包的事情，不过优事先已经带了便当，结果这次又被京占了便宜。“哦哦，太好了，真吾出去修行之后，就没有人帮我跑腿买面包了，那就算在这个便当的份上吧！”双叶萤正好来找优，他的便当放在了萤的书包里，萤发现这一点之后就特地给优把便当送了过来。京顺手拿过便当说：“反正你要去买面包的对吧，优，



那这份便当我就心领了，像你这样对前辈如此恭敬的人现在已经不多了啊！”

八神庵突然出现在教室门口，他看到优就说：“喂，你要在那里站到什么时候？下午的课程是我的。”优赶紧解释说因为在跟学生说话的关系才逗留比较久，庵把目光转向了萤，然后一连串问了很多问题：“那边那个学生是一年级的吧？一年级的就应该老老实实待在一年级的教室里，跑到三年级的教室里来干什么？什么？送便当？喂，优，你跟这个女孩到底是什么关系？兄妹？你当我是傻瓜吗？你们两人头发的颜色和眼睛的颜色都不一样，怎么可能是兄妹？”八神庵在大学里就经常这样，动不动就满身杀气，现在当了实习老师也还是一样。



“不是的！”萤大声打断了庵，“六年前我的父母去世之后，亲生哥哥也失踪了，优哥哥对待我就好像亲人一样，虽然我们没有血缘关系，但是他仍然是我哥哥！”虽然八神庵对萤的话没有什么反应，不过好像也懒得多说下去了，转身离开了教室。萤和优约好放学之后来找他和纪沙罗，三个人一起回家。

下午3点放学后，萤来找优的时候，纪沙罗已经在学校门口等着他们了，一见到优，她就劈头一阵臭骂：“喂，你让我等的也太久了吧？这段时间已经有两个人来搭讪我了，我还在想要是你再不来的话我就跟下一个来搭讪的人走掉算了。”当优问起纪沙罗对上午的课程有哪些不明白的地方时，她莞尔一笑：“我骗你的啦，其实没有不懂的地方，我只是想看看你会不会遵守约定。”这种情况下还真是没有身为老师的威严，优很认真地告诉纪沙罗和萤，在学校里要注意一点，一定要叫他老师，不能叫哥哥啦什么的，也不能用



对待老朋友的口气来说话。

一阵狗叫声突然在优的脚下响起，吓了他一大跳，刚才只顾着和两个女孩子说话了，完全没有注意到那只狗什么时候跑过来的。狗的主人是个金发碧眼的女子，她的狗名字叫安东，与优随便聊过几句之后，她借口有急事先走了，这样一位大美女，以前没有在附近见过呢。纪沙罗和萤看到优还望着金发女子的背影，就一起打趣他起来，纪沙罗跟优约好，明天下午一起去附近新开的俱乐部看八神庵的音乐会，然后就拉着萤跑向游艺厅，优在后面追了半天才追上她们，不管怎么说，两个女孩子一起去游艺厅，实在让人放心不下。

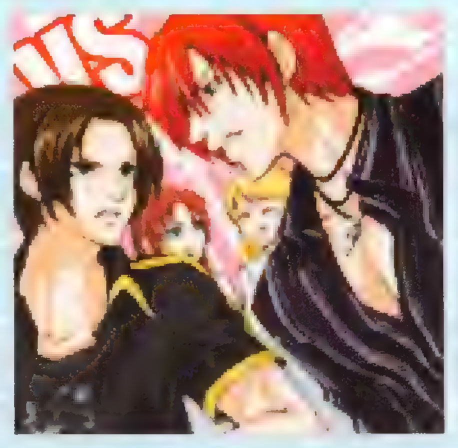
优的手机突然响了起来，是在同一个研究组的大学同学巳泽雫打来了电话，早上那个没有接到的电话也是她打的，优完全忘记去看手机，所以没有回电话，难怪上午觉得忘记了什么事情。雫跟优说了一下资料的事情，萤和纪沙罗就趁机跑进游艺厅去玩了，这两个家伙真是一刻也放心不得。为了取材写报告书，优去了神乐神社，在神社当巫女的是大学里的前辈神乐千鹤，她可是大学里有名的美女，最近一直在为7月17号的夏日祭忙碌着，优不想多打扰她，就借了一本书带回去。

教学实习的最后一天也顺利结束了，由于昨天晚上优的母亲打电话来叫他抽空回家看看，优和萤约好暑假里一起回家，接下来就要专注于大学研究组的事情了。优在校园里遇到了雫，两人一同向研究室走去，路边突然哗啦啦飘来一大片纸，后面跟着一个倒霉的学生，看来是他的报告书又被麦卓小姐当成废纸一样扔掉了，真可怜。在纸吹雪的阵势之后华丽登场的就是麦卓小姐本人了，她是学长秘书，也是能力一流的美女，不过比这些更出名的是将学生们的报告书当废纸一样扔掉的习惯，这为她赢得了一个“落英缤纷”的外号。由于麦卓的出现，优又遇到了倒霉的事情，她给优看了成绩单，上面民俗学的成绩是D，并且告诉优，如果想要取得A的话，就必须在7月中旬之前写好一份论文交给她。

暂时把论文的事情抛在一边，优和雫走进了研究室，却不小心和菲欧莉娜撞了个满怀，她虽然也是三年级的学生，不过却对身边的同学也用敬语说话。最近菲欧莉娜不知道在忙些什么，看样子是想在夏日祭的时候拿出她的新发明来让人大开眼界，鉴于之前的发明几乎都是失败作，这次恐怕也好不到哪里去。午休时间，优正好遇到骑着大型摩托车来学校的千鹤，闲聊之后，雫告诉优自己在附近的酒吧打工，叫他晚上抽空去捧个场。

前一天遇到的金发美女这次出现在商店街，她跟优自我介绍说叫布鲁·玛丽，两人聊得还算投机，让优差一点忘记要去看八神庵音乐会的事情。优赶在开场前在俱乐部里找到了纪沙罗，八神庵走上舞台的时候，台下响起一阵阵尖叫，他还真是受欢迎啊，但是音乐会并没有如常举行。因为京的到来，庵和京两人将音乐会变成了现场格斗表演，吓得观众们纷纷逃出俱乐部，这两个人果然跟以前一样，只要碰面就绝对没有好事发生。离开俱乐部之后，优去了酒吧，在那里见到了玛丽和雫，他和雫聊了很久。

从7月3日开始就是自由行动的29天了，时间安排与《回忆之日 我与她的火热夏天》一样，如果不努力追女孩子的话，最后也会有同样悲惨的结局哦！



王士吉 听说要出《FF4》，期待！
读者资料 男，16岁，贵州省贵阳市都司路126号北斗星大厦18-04号，550002



回忆之日 大江户恋爱绘卷

17XX年7月正处于大江户时代，浪迹天涯的浪人大之介到达了某个地方，那里就是号称天下厨房的江坂，他将在那里与各种各样的人相遇。

带着鹰的娜可露露与妹妹在群山环绕的自然环境中自由生活着。来往客人休息的茶屋里，老板娘诗乃笑脸相迎。河边住着异国的女孩真镜名弥娜和她饲养的小怪物。名为吉野凛花的少女常常挑起与武士的争吵。英国人沙耶与武士橘右京在寺子屋传道授业。被剑术道场的师父霸王丸带到的寺院里，可以见到疾病缠身的女孩命。夕阳西下的时候，色与千夜会在蜂蜜屋卖艺。这样的地方也有着牙神幻十郎和狂卫门这样让人害怕的武士。大之介被伊吕波挽留，决定暂时住在江阪，就这样，在江阪生活的日子开始了。

在江阪的日夜里，大之介会学到什么，又会思念什么，这场没有尽头的旅途会有怎样的目标呢？



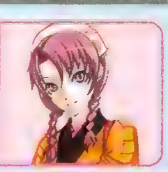
娜可露露



生日:10月11日	血型：AB
年龄：18岁	身高：154cm
出生地：虾夷	体重:不告诉你

带着鹰与妹妹莉姆露露一同生活在山里，是虾夷族的热爱自然的巫女。怀有温柔的慈悲心，讨厌争斗和破坏自然的行为，离开故乡而来到江坂附近的山里应该是有什么特殊理由的吧……

诗乃



生日：4月15日	血型：B
年龄：17岁	身高：158cm
出生地：日本	体重：46kg

本作原创人物，与祖父一起经营茶屋，天生的商人气质使她很擅长招待客人。性格开朗，从不在别人背后议论是非，虽然失去了双亲，但是从来不会展露出悲伤的样子。

千夜



生日：秘密	血型：秘密
年龄:自称18岁	身高：秘密
出生地：日本	体重：秘密

本作原创人物，在蜜蜂屋卖艺的少女，优雅的气质与舞蹈使她像高山上的鲜花一样受人喜爱。对待主角和同为艺妓的色都非常温柔，只有在傍晚去蜂蜜屋才能见到她，白天是见不到的哟。

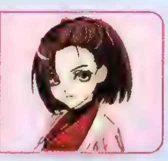
真镜名弥娜



生日：3月6日	血型：AB
年龄：21岁	身高：157cm
出生地:琉球王国	体重:不告诉你

与小狮子怪物一起生活在远离闹市的河边，讨厌与其他人接触的少女，也彻底讨厌主角，从来不向别人敞开心扉。离开故乡琉球而来到熙熙攘攘的江阪是因为什么缘故呢……

吉野凛花



生日：不明	血型：不明
年龄：16岁	身高：154cm
出生地：日本	体重：43kg

与沙耶一起生活在江阪的少女，随身带着比身高还要长的日本刀。极度讨厌武士，一见到武士就会挑起争端，与佩带着刀的主角也总是吵架，但是对宠物铁之介等知心的对象很温柔。

沙耶

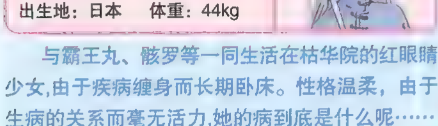


生日：不明	血型：不明
年龄：22岁	身高：168cm
出生地：英国	体重：45kg

与凛花共同生活的英国人，在寺子屋教授英语,由于良好的教养与美貌而总是被仰慕者们环绕，但是经常捉弄主角和同为教师的右京。是深入了解凛花的人，也是像凛花的姐姐一样的存在。



命



生日：不明　血型：不明
年龄：19岁　身高：160cm
出生地：日本　体重：44kg

与霸王丸、骸罗等一同生活在枯华院的红眼睛少女,由于疾病缠身而长期卧床。性格温柔，由于生病的关系而毫无活力,她的病到底是什么呢……



色



生日：6月6日　血型：不明
年龄：不明　身高：168cm
出生地：日本　体重：44kg

拥有双色眼睛的不可思议的女子,在蜜蜂屋弹奏三弦的艺妓,只对千夜无话不说。从来不搭理主角的问话,对别人和自己的事都表现得不感兴趣。

伊吕波



生日：不明　血型：不明
年龄：不明　身高：160cm
出生地：日本　体重：不知道

挽留主角住在江阪的谜之女孩，尽心尽力地照顾着主角，从来不谈起自己的事情，还总是穿着奇异的服装。

狂卫门



生日：7月24日　血型：AB
年龄：18岁　身高：176cm
出生地：日本　体重：70kg

生在江坂长在江坂的江坂男子，性格急噪而常引发争吵，由于深爱自己的故乡而敌视身为浪人的主角，虽然是暴躁的家伙，但也是热血男儿。

霸王丸



生日：9月5日　血型：A
年龄：26岁　身高：173cm
出生地：日本　体重：68kg

与骸罗、命等人生活在枯华院的武士，在附近的剑术道场担任指导老师，主角向他学习剑术的话武力槽会上升。

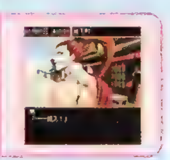
橘右京



生日：9月20日　血型：AB
年龄：25岁　身高：176cm
出生地：日本　体重：41kg

在寺子屋教授诗词的武士，很受女学生的仰慕,但是却为肺病所烦恼，主角向他学习诗词的话智力槽会上升。

刀神幻十郎



生日：6月9日　血型：AB
年龄：29岁　身高：182cm
出生地：日本　体重：83kg

对看不顺眼的人就会一刀砍过去的武士，江坂的人都很怕他，曾经与霸王丸是同门师兄弟，主角被他攻击的话怒槽会上升。

当村上大之介醒来的时候正好是清晨，经过一年的流浪生活，他现在已经不管在什么地方都能安睡了，昨天晚上就是睡在江坂城外的树林里的。附近有鸟奋力鸣叫的声音，循声找去，原来是有一只落入了猎人设下的陷阱，大之介顺手把鸟放了出来，看它再一次飞上天空，自己也很高兴。“真是个温柔的人呢。”背后传来女孩的声音，“我听到有鸟的悲鸣声，就过来看看，没想到已经被你抢先了。”出现在大之介眼前的是一个穿着奇异服装的女孩,她是住在这座山里的娜可露露,与她为伴的是一只体型巨大的鹰,不知道她为什么没有住在江坂城,而是生活在这大自然里。

根据娜可露露指的路，大之介来到了江坂，他首先选择在茶屋落脚，打算休息一阵，喝上一杯热茶。茶屋的女孩不小心把茶水洒在了大之介身上，又慌慌张张地帮他擦干净，这个名叫诗乃的女孩子和爷爷一起经营着茶屋，看着她热情的笑容，旅途的劳累仿佛一扫而空。两人的交谈引起了一位武士的注意，他是住在附近的霸王丸，也算是茶屋的熟客了。走出茶屋之后，一位武士和一个小女孩的吵架引起了很大的骚动，看样子



李钊　你成功的太少是因为失败的还不够多。
读者资料　男，18岁，北京宣武区里仁东街5号2门602，100054



小女孩是想用激将的方式逼武士出手，言语里满是讽刺与挖苦，她随身带的日本刀甚至比她的身高还长。大之介轻松地把女孩的刀打落在地，女孩气呼呼地走了，刚才那一幕正好被霸王丸看到，而刚才跟女孩吵架的狂卫门跟霸王丸也很熟识的样子。

霸王丸带着大之介来到自己的住处，那是一座荒废的寺院，住在这里的还有一个漂亮的白发女孩，不过她年纪虽然很小，但是却看起来毫无生气，原来是因为生病的原因而长期卧床。霸王丸盛情邀请大之介跟他一起喝酒，结果大之介不胜酒力，喝到走路都摇摇晃晃了，走在大街上，不禁为住宿的问题发愁，看来今天又要露宿了。一位漂亮的艺妓叫住了大之介，她是在蜜蜂屋卖艺的千夜，她好心找地方让大之介休息了一会儿。

第二天早上醒来的时候，大之介发现自己正躺在河边的草地上，看来昨天迷迷糊糊走到这里睡了一晚上。在河边洗脸的时候，大之介看到一只奇怪的生物，以前从来没有见过，不禁怀疑自己是不是还没有醒酒所以眼睛花了，或者是仍然还在梦里徘徊。顺着小怪物跑的方向看去，一个女孩出现在视野里，看到有陌生人出现，她稍微有点慌乱，看皮肤的颜色，她应该是异国女孩，但是却不知为什么，对大之介抱有莫名的敌意，不容他多说什么，就抱着小怪物匆匆离开了。

不知不觉间又走到了茶屋前，诗乃招待他吃了一些点心，江坂不愧是号称天下厨房的地方，连茶屋的点心也这么美味。“哎呀，你不就是昨天凛花说的那个男人吗？”说话的是金发碧眼的女子，她自称是英国人，而昨天见到的小女孩正好站在她旁边，她拉着金发女子的衣服说：“快走吧，沙耶，不要跟这个讨厌的家伙说话！”“凛花不可以这么没礼貌哦，昨天人家不是帮你解围了吗？应该好好跟人家道谢才对呀！”沙耶像姐姐一样教导着小女孩，但是凛花气鼓鼓地自己一个人走了。沙耶把大之介带到了寺子屋，她在这里当英语老师，同在这里的还有教诗词的老师橘右京，不过他的脸色很不好，因为肺病的关系，说话间还吐出了一口鲜血，真是叫人担心。

江坂城既有很多亲切善良的人，也有很多奇奇怪怪的人，这么想着，大之介不小心撞上了街上的某位武士，武士不由分说就拔出刀来向他砍了过去。大之介恢复知觉的时候已经是黄昏了，本来还以为自己就要死在这里了呢，看来是被人救了，救了自己的人是昨夜遇到过的千夜，还有她的同伴色。色是拥有不同颜色眼睛的大美女，看到大之介醒来之后，她就转身走出了房间，千夜解释说色不喜欢跟别人多说话。大之介现在躺着的地方就是白天的茶屋，不过到晚上，这里就是蜜蜂屋了，发现身体没有什么大碍之后，他离开了这里。



漫无目的地游荡在夜晚的江坂，大之介开始考虑什么时候离开这里，突然觉得有人在拉自己的衣袖，回头一看，是一个穿着女仆装的女孩，当然，大之介是不知道什么是女仆装的，他只觉得女孩的衣着很奇怪。女孩自称叫伊吕波，坚持说大之介是他的救命恩人，盛情挽留他在江坂城住下来，并且由她负责照顾大之介的起居饮食。就这样，浪人大之介生活在江坂的日子开始了。

本作跟另外两款游戏一样，早上的辰之刻有修业事件，要在三个地方选择一处，提高自己的某项能力槽，午之刻与申之刻能自由移动。如果追不到女孩的话，最后结局跟村上大地类似，大之介会与狂卫门在傍晚的海滩互相追逐。

家庭教師ヒットマンREBORN! DS フレイムランブル 骸強襲!

NDS	TAKARA-TOMY	2007年6月28日
	FTG	1-4人/5040日元
家庭教师REBORN-骸强袭		512M

阿纲对六道骸 正邪两派16位角色的大乱斗

没用的初中生阿纲，居然是意大利黑手党彭哥列家族第10代首领的候选人，超一流杀手里包恩接到9代首领的命令，为了训练阿纲，来到日本的阿纲家，成为他的家庭教师，于是为了强者保护同伴，阿纲开始了他的冒险之旅。

根据天野明的同名人气漫画《家庭教师REBORN》改编的NDS游戏的第二弹，玩家可以控制9个角色中的1人进行游戏，某个角色打通以后还可以得到隐藏角色。角色的两大阵营分别是阿纲一派（山本、狱寺、了平、云雀等）和六道骸一派（柿本、城岛等），游戏类型是对战格斗，最多可以4人同一画面进行战斗，可以分组对战，除了普通的格斗技，还有利用DS特有的触摸屏，设计了触摸式必杀技，操作更加方便。游戏中还有各种道具，使游戏的内容更加丰富。作为以剧情见长的漫画所改编的游戏,选择格斗而非RPG，作为其游戏类型多少有些遗憾，但是另一方面，通过格斗的形式对各角色的刻画更加直白，相信喜欢《家庭教师》漫画的玩家，一定也会喜欢这部游戏。



游戏操作方法

按键	操作
A	防御
B	跳(可以两段跳)
X	重击
Y	轻击
连续点两下十字键(→+→)	跑
触摸屏	必杀技

游戏模式

本作中的格斗模式分为三种，分别是ARCADE-MODE街机格斗模式、BATTLE-MODE自由对战模式和FAMILY-BATTLE家族对战模式。街机模式中，从9名主角中选择1人进行游戏,打败所有的角色、隐藏角色和组队的敌人,胜利后,会得到一个新角色。自由队战模式中则可以选择场地和规则、时间,进行FREE格斗。家族对战,则是自己组建一个家族,进行团队战斗。在卡片和资料模式中,可以欣赏战斗中得到的各种人物和道具卡片,从中了解漫画相关的一些知识。

详细攻略

■泽田纲吉

没用的初中生，学习、运动没一样在行，也不受女孩子的欢迎，郁闷的家伙，被称做“废柴阿纲”，由于里包恩的出现，得知自己是意大利黑手党彭哥列家族的第10代首领的候选人后，人生出现180度转弯，在里包恩的特训下，渐渐变得强大，在他的周围逐渐聚集了一帮死党，开始了第10代首领的奋斗篇章……



普通状态

一般格斗技	
Y	鞠躬头槌
→+Y	下跪头槌
X	抡书包
→+→+Y	摔马趴头槌

空中格斗技	
B+Y	小鸟飞
B+X	飞腿
B+↓+X	身体力压

—— 触摸必杀技 ——

自力发动：变成死气状态可以持续15秒(消费1)

ボンゴレの试练（彭哥列家族的测试）：里包恩持枪射击（消费2）

死气状态

一般格斗技	
Y	轻拳
X	重拳
↑+X	升龙拳

空中格斗技	
B+Y	飞腿
B+X	空中火焰拳
B+↓+X	火焰飞腿

—— 触摸必杀技 ——

メガトンパンチ弹：100万吨重拳（消费1）

にらめっこ弹：头变大攻击，效果不明显(消费1)

◆**点评**：虽然动作不雅，甚至很丢人，但是动作比较敏捷，速度也不错，而且变成死气状态以后威力大增。

■山本武

阿纲的同班同学，是阿纲为数不多的好朋友，棒球队的主将，以其卓越的运动神经顺利经过了里包恩的彭哥列的家族测试，成为组织一员，帮助阿纲通过各种困难。

普通状态

一般格斗技	
Y	球棒击打
X	棒球投掷
↑+X	抡球棒
→+→+Y	腿击
→+→+X	火焰飞铲

空中格斗技	
B+Y	空中飞腿
B+X	空中棒球投掷

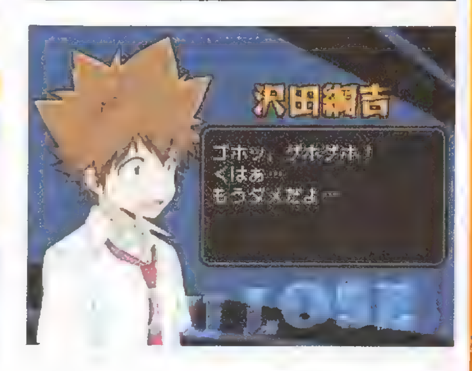
—— 触摸必杀技 ——

腕の代价：全力防御（消费1）

マイクロハンマー：全力棒球投掷（消费2）

死气状态

一般格斗技	
Y	真刀击打
X	棒球投掷
↑+X	抡球棒
→+→+Y	腿击
→+→+X	火焰飞铲



空中格斗技	
B+Y	空中飞腿
B+X	空中棒球投掷

—— 触摸必杀技 ——

腕の代价： 全力防御（消费1）

マイクロハンマー： 全力棒球投掷（消费1）

◆点评： 力量、速度、防御等各项能力比较平均，可以使用棒球投掷是其特点，可以远距离攻击敌人。



■イーピン（一平）

来自香港的杀手，变身后居然是可爱的送便当的小姑娘。

普通状态

一般格斗技	
Y	小短拳
X	喷火
→+→+Y	小短腿飞铲

空中格斗技	
B+Y	空中飞腿
B+X	空中喷火
B+↓+X	向下喷火

—— 触摸必杀技 ——

一气贯通： 火焰冲顶，从屏幕这端冲到另一端（消费1）

马鹿が???える： 龙型冲击波（消费2）

筒子时限超爆： 3秒倒计时，全身爆击（消费2）

变身状态

一般格斗技	
Y	腿击
X	饭盒抢
→+Y	单掌开碑

空中格斗技	
B+Y	空中飞腿
B+X	空中抡饭盒
B+↓+X	空中火焰飞腿
→+→+Y	低空飞腿

—— 触摸必杀技 ——

超三元： 千腿击（消费1）

筒子时限超爆： 3秒倒计时，全身爆击（消费1）

◆点评： 普通状态时，手短、腿短，格斗相当吃亏，只能依靠必杀技以及喷火，变身后，各方面都有很大成长，格斗技能也超于理想。

■狱寺隼人

转学到日本的彭哥列组织成员，在最初和阿纲的对决中被阿纲所救，从而彻底折服，成为阿纲的首名部下，忠心耿耿地保护着准10代首领。

普通状态

一般格斗技	
Y	轻拳
X	扔炸弹
→+Y	腿踹
→+→+Y	奋力一拳

空中格斗技	
B+Y	空踢
B+X	空中丢炸弹

—— 触摸必杀技 ——

2倍ボム： 多重炸弹投掷（消费2）

ボムスプレッズ： 瞬间通过，炸弹在身后爆炸（消费2）

死气状态

一般格斗技： 与普通状态相同，无变化。

空中格斗技： 与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

2倍ボム： 两倍炸弹投掷（消费1）

ボムスプレッズ： 瞬间通过，炸弹在身后爆炸（消费1）

3倍ボム： 三倍炸弹投掷（消费2）

◆点评： 速度比较快，可以远距离投掷炸弹，是其杀手锏，不愧是个全身被炸药包裹的家伙。另外，除了炸弹的其他格斗技能也比较全面，算是一个比较均衡的选手。

ランボ（蓝波）

想除掉里包恩的波维诺家族的杀手，绝技是使用老大送给他的各种武器，以及使用十年后火箭炮变成大人的模样，可是根本不是里包恩的对手，经常被无视。最终成为同伴。

普通状态

一般格斗技	
Y	小短手击
X	扔手雷
↑+Y	小刀戳
→+X	火箭炮贴地平射

空中格斗技	
B+Y	空中小短手
B+X	空中扔手雷
B+↓+X	向下扔手雷

—— 触摸必杀技 ——

が・ま・ん： 乱扔手雷（消费1）

马鹿は???る： 骗人的招式，无效果

ボスのプレゼント： 三发火箭炮射击，可以在触摸屏上选择方向（消费2）

变身状态（10年后的蓝波）

一般格斗技	
Y	腿击
→+Y	回旋飞腿
X	双手放电
↑+X	犄角带电冲天击
→+→+Y	铁膝盖

空中格斗技	
B+Y	空中拳击
B+X	空中放电

—— 触摸必杀技 ——

エレットウリコテイフォーネ： 带电旋风击（垂直状态）（消费1）

エレットウリココルナータ： 带电冲击（可以选择左、右、上三个方向）（消费1）

◆**点评：** 普通状态的蓝波是一个典型的远距离支援型角色，利用其手雷和火箭炮，配以一个格斗角色，可以将敌人置于死地；变身成10年后的蓝波，战斗力暴涨，格斗技能全面，尤其是其的带电攻击。

世川了平

阿纲的心上人——世川京子的大哥，拳击社的主将，被进入死气状态的阿纲击败，从而成为阿纲的好友，由于其平时的态度及其认真，而且全力以赴，使得提升能力的死气弹对其毫无作用。

普通状态

一般格斗技	
Y	轻直拳
X	重直拳
→+→+Y	轻上钩拳
→+→+X	重上钩拳
→+X	头槌

空中格斗技	
B+Y	空中轻拳
B+X	空中重拳
B+↑+X	空中重上钩拳

—— 触摸必杀技 ——

极限ラッシュ： 连续拳击4连击（消费2）

极限必胜： 全身爆气(原地，范围小)(消费2)

死气状态

一般格斗技： 与普通状态相同，无变化。

空中格斗技： 与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

极限ラッシュ： 连续拳击4连击（消费1）

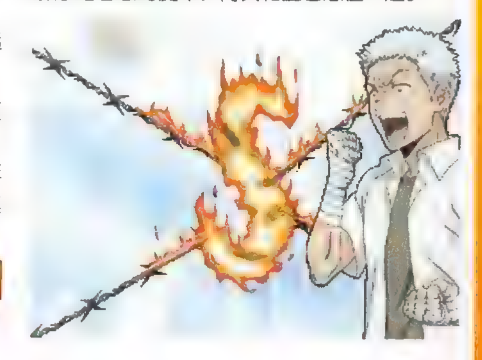
极限必胜： 全身爆气（原地，范围小）（消费1）

极限アッパー： 重型升龙拳（消费2）

◆**点评：** 不愧是拳击社的格斗大将，近身格斗NO.1。

ビアンキ（碧洋琪）

里包恩曾经的搭档，组织的杀手，对其有着非同一般的喜爱之情，混血美女，拿手绝技是使毒，尤其是有毒的料理，一心想杀死阿纲，希望从而解除里包恩的使命，再次和里包恩在一起。



普通状态

一般格斗技	
Y	毒料理单手轻击
→+Y	毒料理双手推击
X	毒料理重击
→+X	地上冒出毒机关
↑+X	毒转盘

空中格斗技	
B+Y	空中飞腿
B+X	空中料理重击

——触摸必杀技——

ツルツルド 团子： 毒料理溶在地上（消费2）

ポイズンクッキング： 手持毒料理全力冲击(消费2)

死气状态

一般格斗技： 与普通状态相同，无变化。

空中格斗技： 与普通状态相同，无变化。

——触摸必杀技——

ツルツルド 团子： 毒料理溶在地上（消费1）

ポイズンクッキング： 手持毒料理全力冲击(消费1)

千紫毒万红： 身体浮在空中，毒气从地面延伸并上升到空中（消费2）

◆**点评：** 出招迟缓，攻击、防御都比较弱，虽然毒性弥补了其它的缺点，可是并不是很强。

■ディーノ（迪诺）

是黑手党的加百罗涅家族的老大，与阿纲及其相似，一个人的时候很弱小，但是和部下在一起的时候，却能激发出很强大的战斗本能。武器是鞭子。

普通状态

一般格斗技	
Y	鞭子把击打
X	抽鞭子两连击
→+Y	甩鞭子击打远处
→+→+Y	抡鞭子

空中格斗技	
B+Y	空中轻击
B+X	空中重击抽鞭子

——触摸必杀技——

跳ね马乱舞： 鞭乱舞7连击（消费2）

エンツィオ： 会变大的海龟（需要不停在触摸屏上左右划动使海龟变大，威力不大）（消费3）

死气状态

一般格斗技： 与普通状态相同，无变化。

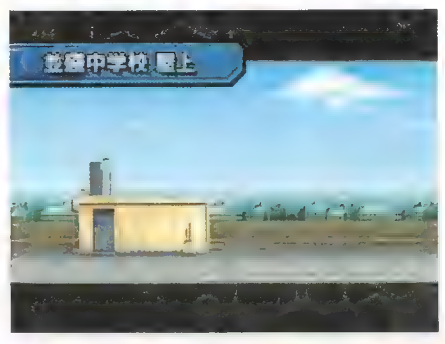
空中格斗技： 与普通状态相同，无变化。

——触摸必杀技——

跳ね马乱舞： 鞭乱舞7连击（消费1）

エンツィオ： 会变大的海龟（需要不停在触摸屏上左右划动使海龟变大，威力不大）（消费1）

◆**点评：** 虽然招式很唬人，但是效果并不明显，再加上鞭子重击远处时不能打到近处的敌人，速度慢等等，不是很好用的角色，但是看上去确实很酷。



■云雀恭弥

风纪委员会的不良少年，性情冷漠，崇尚武力解决问题，力量超级强大，使用短棍作为武器，被里包恩收服，成为阿纲一组的实力成员。

普通状态

一般格斗技	
Y	短棍轻击
X	双棍抡击
↑+Y	上抡棍
→+Y	短棍劈
→+X	短棍飞出击打
→+→+Y	短棍横扫

空中格斗技	
B+Y	空中短棍轻击
B+X	空中短棍重击
B+↑+X	空中旋转击

——触摸必杀技——

咬み杀す： 短棍三连击（消费1）

觉悟はいいかい？： 原地棍杀两连击（范围大）（消费2）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

咬み杀す：短棍三连击（消费1）
觉悟はいいかい？：原地棍杀两连击（范围大）（消费1）
并盛に2つ秩序はいらない：飞腿两连击(消费2)

◆**点评：**阿纲团队中实力NO.1选手，名符其实，速度快的攻击型角色。

隐藏角色

■超死气阿纲

入手条件：用阿纲通关。

提升为超死气状态的阿纲，力量、速度、头脑各个方面都有了大幅度的飞跃。

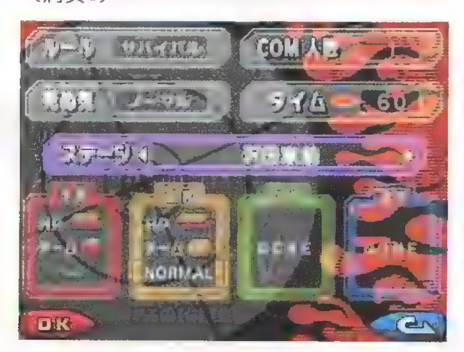
普通状态

一般格斗技	
Y	轻拳
X	喷火
↑+X	向上喷火
→+→+Y	飞铲

空中格斗技	
B+Y	空中飞铲
B+X	空中火焰重铲
B+↓+X	空中向下喷火

—— 触摸必杀技 ——

Xラッシュ：火焰拳组合击打（消费2）
ジェットアタック：火焰冲顶（从画面这头顶到另一头，可以选择方向）（消费2）
ジェットキック：火焰冲击飞腿来回两连击（消费2）



死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

ラッシュ：火焰拳组合击打（消费1）
ジェットアタック：火焰冲顶（从画面这头顶到另一头，可以选择方向）（消费1）
ジェットキック：火焰冲击飞腿来回两连击（消费1）
死んでも死に切れねえ：双手放出冲击波贯穿左右画面（消费2）

◆**点评：**提升到超死气状态的阿纲，攻击力大大增加，必杀技更是达到了所有角色中最多的4个，绝对的BOSS级人物。

■六道骸

入手条件：超阿纲通关

由于在意大利制造了大事件，而隐藏到黑曜中学的老大，使用一杆地狱三叉戟，拥有召唤地狱六道的能力，身边有柿本和城岛两个忠实的部下。

普通状态

一般格斗技	
Y	轻拳
X	戟击
→+Y	向天挥戟
→+X	向地面挥戟，使戟尖反击
↑+X	魂魄出窍
→+→+Y	三叉戟直击

空中格斗技	
B+Y	空中挥戟
B+X	全力气杀
B+→+X	向→方向气杀
B+↓+X	向下方向气杀

—— 触摸必杀技 ——

透明化：隐身（消费2）
第一の道、地狱道：脚下石头突起，并崩起两颗巨石（消费2）
第四の道、修罗道：瞬间秒杀（横向贯穿画面）（消费2）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

透明化：隐身（消费1）
第一の道、地狱道：脚下石头突起，并崩起两颗巨石（消费1）
第四の道、修罗道：瞬间秒杀（横向贯穿画面）（消费1）
地狱の炎：岩浆从地上爆发，并冲向天空，贯穿整个画面（消费2）

◆**点评**：邪恶的魔王级人物，速度极快，招式诡异，但是操作起来不如超死气阿纲和云雀好用，作为敌人极难对付。

■柿本千种

入手条件：狱寺隼人通关

六道骸的忠实部下，使用溜溜球作为武器，头戴白色线帽，头脑敏锐。

普通状态

一般格斗技	
Y	悠悠球轻击
X	悠悠球绕身环击
→+Y	悠悠球向前飞击
→+X	悠悠球重击
↑+X	悠悠球环身两连击

空中格斗技	
B+Y	空中悠悠球轻击
B+X	空中悠悠球重击

—— 触摸必杀技 ——

アウトサイドループ：悠悠球环身重击（划触摸屏发动）（消费2）
ワープドライブ：悠悠球直击（消费2）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

アウトサイドループ：悠悠球环身重击（划触摸屏发动）（消费1）
ワープドライブ：悠悠球直击（消费1）
ダブルグラヴィティ：悠悠球多连击（消费2）

◆**点评**：道具系的格斗达人，骸的忠实部下，不易操纵，中距离战斗有优势。

■城岛犬

入手条件：山本武通关

六道骸的忠实部下，像犬一样蹲在地上行走战斗，战斗力十分猛烈。

普通状态

一般格斗技	
Y	爪击
X	后空翻重击
→+Y	用爪横击，将敌人击飞
→+X	前窜重击
→+→+Y	前窜啃人

空中格斗技	
B+Y	空中轻劈
B+X	空中双手重击
B+→+X	空中单手直击
B+↓+X	空中向下重击

—— 触摸必杀技 ——

シューティングアタック：豹型冲击（消费2）
ビーストラッシュ：豹型冲击，接触敌人后，连击敌人。（消费3）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

シューティングアタック：豹型冲击（消费1）
ビーストラッシュ：豹型冲击，接触敌人后，连击敌人。（消费1）

◆**点评**：姿势像犬一样，人如其名，招式猛烈，速度快，攻击力高。

■[illegible]

入手条件：イーピン（一平通关）

被操纵的僵尸双胞胎，邪恶的六道骸一伙的成员。

普通状态

一般格斗技	
Y	轻拳
X	双子重拳
→+Y	90度扑倒攻击
→+→+Y	全身扑倒攻击
→+X	贴地爬行双拳重击

空中格斗技	
B+Y	空中轻腿
B+X	空中重拳
B+↓+X	空中向下重击

—— 触摸必杀技 ——

ツインズコンビネーション：双子轮胎式向前滚击（消费2）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

ツインズコンビネーション：双子轮胎式向前滚击（消费1）
死神の子守：一全身包裹火焰，进行双子轮胎式向前滚击（消费1）

◆点评：速度超慢，不易操控，但是作为敌人时，在变成死气状态的时候，稍微靠近他们就会受到超必杀的袭击。

M・M

入手条件：ビアンキ（碧洋琪）通关。

手持竖笛的女子，虽然加入了六道骸的一方，但是从她身上却总也感觉不到邪恶的气息。

普通状态

一般格斗技	
Y	竖笛轻击
X	笛之波攻击
→+Y	竖笛向前挥击
↑+Y	竖笛向上挥击

空中格斗技	
B+Y	空中轻击
B+X	空中发射声波
B+↓+X	在空中向下发射声波

—— 触摸必杀技 ——

バーニングビブラート：超音波攻击（消费2）
クレシェンドワルツ：原地回旋击（消费3）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

バーニングビブラート：超音波攻击（消费1）
クレシェンドワルツ：原地回旋击（消费1）

◆点评：远距离支援型角色，攻击力、防御力都不高，而且其声波的速度也不快。

ランチア

入手条件：六道骸通关。

意大利北部的黑手党组织成员，被同为该组织成员的骸所操纵，成为一部杀人机器，使用一个大铁球，本游戏中的最强角色。

普通状态

一般格斗技	
Y	轻击
X	链锤空抡
→+Y	飞腿
→+X	链锤投掷击打

空中格斗技	
B+Y	空中飞腿
B+X	空中抡铁锤

—— 触摸必杀技 ——

千蛇烈霸：强力铁锤投掷（消费2）
暴蛇烈霸：强力铁锤旋风击（消费3）

死气状态

一般格斗技：与普通状态相同，无变化。
空中格斗技：与普通状态相同，无变化。

—— 触摸必杀技 ——

千蛇烈霸：强力铁锤投掷（消费1）
暴蛇烈霸：强力铁锤旋风击（消费1）
乱蛇暴风霸：重型空中抡铁锤（消费2）

◆点评：攻击力和防御力超强，本作中的最强角色，速度一流。

道具介绍

在游戏中，进行到一半左右，会出现很多箱子，打破它们就会出现很多不同的道具。

攻击型道具（不分敌我）

○高尔夫球棍：三浦春抡着高尔夫球棒出场，被抡到马上摔倒，并且减血。
○魔法书：小孩捧着缝制魔法书出现，在他身体附近会出现风之旋涡，接触者马上飞到空中，并减血。
○玩具车：小玩具车会贴着地面飞驰，被撞倒，立即飞倒并且减血。

辅助道具

○Dr.夏马尔：会扔出不同的药丸，作用各不相同，包括中毒、回复等各种功能。
○蛋糕：HP回复
○药瓶：各种颜色的药瓶，作用也不相同，会增加攻击力、防御力、速度等各项能力。
○里包恩：减血。



NDS	任天堂		2007.7.5
	ACT	1人/4800日元	
绽放吧！小小机器人		512Mb	

任天堂的“小小机器人”在GC上就获得了很大的人气影响。DS版的“小小机器人”和GC版相比，有许多不同的地方。而且游戏的操作方面也针对DS的设计改变了不少。这个游戏能够像前作一样吸引大家吗？我们还是亲自体验一下吧！

在荒废的公园中培育出最

什么是“小小机器人”？

故事的主人公“小小机器人”（ちびロボ）是一个身高只有10cm的小不点儿。它是由Orange公司（オレンジ社）开发的园丁型机器人。它居住的地方是公园门口的控制室（ちびロボハウス，一个外表看起来很像电饭锅的东西）。里面的助手“冬贝”（ドンペー）负责公园的管理和小小机器人的保养工作。小小机器人的头部是一个能够装下各种道具的四次元仓库（哆啦A梦?），躯干部分则装载着提供动力的电池。身体后面还有一个带插头的“尾巴”，把它插在电源上可以充电。小小机器人的动力全部来自身体里的电能，当电力不足1/4的时候，身体的协调性将受到很大的影响。

公园的重建工作从这里开始！

小小机器人的任务就是使荒废的公园中重新开满五颜六色的花朵，使远离公园的游客们重新回到这里。游戏一开始的公园里到处都是沙漠化的荒地，能够种植鲜花的地方很少。小小机器人要使这里变成花园，首先需要利用自己身上的道具：录音机和水枪。用水枪可以使花苞长大（利



用触摸屏做出活塞运动），这时的花多是白色的。之后使用录音机，小小机器人就会跳出各种舞蹈。在操作的时候，笔在下屏需要做出匀速转动，这样就可以得到高分。只要舞蹈的分数在70以上，花朵就会吐出新的种子，在土地上发芽。然后再用水枪灌溉，如此反复就可以种出许多花。同时还可以得到被称作“Happy”（ハッピー）的爱心标记。每天从早到晚的长度大约为10分钟左右，在花朵数量超过320之后，可以买到名为“とけい”的道具，它像机器猫的时间闸门一样，可以使一天的时间延长。

需要注意的是，当一片地方成为绿地之后，

暂时就不能再种花了。将上面的花朵采摘一些之后，地上就会出现新的花苞。所以在花足够多之后，就要经常采一些花卖到花店去了。注意花朵的颜色是受周围环境影响的，基本分类如下：

白色：哪里都可以生长的花，在它旁边跳舞之后就可以出现种子，长成新的花苞。之后原先的白花可能变成下面的7种颜色。

红色：在平地上开出的花。在有低坡的地方也有生长。

橙色：在山坡倾斜的地方开放。

黄色：在山坡顶上开放。

绿色：在有树木的地方开放。

蓝色：在接近的水边开放。

紫色：在地势最高的地方开放。

彩虹色：在浇灌的时候出现彩虹的时候开放，连续浇花的时候比较容易出现。如果拿去卖的话可以卖出不错的价格。

黑色：被库罗污染之后出现的花。当天晚上就会枯萎，所以还是白天拿到花店卖掉吧。

灰色：被巨大库罗放出的气体污染之后形成的花。碰一下之后就会恢复原来的颜色。

美丽的花朵！

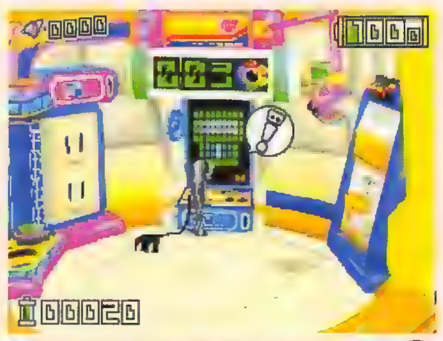
爱心与电力：公园建设的关键

在游戏里，电力（ワッツ）除了为小小机器人供给能量之外，也可以作为货币使用，购买各种建设公园的道具、交通工具还有其他的东西。获得电力的方法只要是靠“Happy发电”，就是把得到的Happy转化成电能。得到Happy的方法有很多，除了种花之外，和朋友们交流也是很重要的。

小小机器人可以活动的范围除了公园之外，还有外面的街道(其实也没有多大地方)。那里有花店和汉堡店，平时可以将花送到花店去卖，换取Happy。注意看店门口写着“Today”的招牌，如果你拿去的话和上面的花颜色一样，可以得到3倍的Happy值。

用FC卡带改造公园?

有时候小小机器人会在公园内外发现FC卡带一样的东西（カセット）。把它拿回控制室之后，助手会提示将这些卡带放在旁边像FC一样的机器里。之后就可以从主控制器那里购买改造公园需要的道具和其他物品。通过主控制器还可以进行各种操作。包括公园改造（パークックール）、道具购买（ドウグカエール）、天气预告等等。公园改造又包括土地平整（いじルンです）、设施配置（おけルンです）、设备修理（なおルンです）、和消除（きえルンです）。这些工作都需要别人的帮助才能做到，而且需要消耗一定的电力。怎么才能找到帮手呢? 请大家继续看。



与朋友们一起为公园奋斗！

当小小机器人在外面的街道上行走时，有时候会看到一些纸箱或者垃圾袋，打开之后会得到各种道具，有时候还能碰到没电的玩具人偶。这时候只要把自己的插头插在它们身上，就可以分一些电力使它们“复活”。作为感谢，它们会给小小机器人提供帮助。一般在工作2—3次之后，它们的电力就会耗尽，之后就消失了(过劳死?)。再来到街上还可以在垃圾袋或纸箱里找到它们，或者发现新的朋友。一次最多可以同时拥有3个朋友，当同一个朋友连续“复活”3次以上之后，如果现在的朋友名单中有一个“关键人物”的话，它就会和小小机器人成为好朋友（亲友）。打个比方说，リバティ复活3次后，此时队伍中有ポプラ一，它就可以成为好朋友。成为好朋友之后，它们改造公园的时候收费会便宜很多。另外每个朋友都有喜欢吃的东西，给它们这些食物可以

换来Happy作为回报。这些朋友的详细资料在下面有介绍。

在外面得到的各种小道具

有的时候，调查路上的纸箱或者垃圾袋或者在公园里挖掘时可以得到一些道具。这些东西里有公园控制室用的卡带，也有食物、玩具和垃圾。食物可以送给朋友作为礼物，玩具和垃圾可以按照可燃物与不可燃物的分类投到公园的垃圾箱里，换取Happy。不过垃圾箱还得自己建造才能得到。

与黑色的敌人作战

在小小机器人为恢复公园而奔波的时候，也会有敌人来这里捣乱。它们是由黑色的圆球怪物组成的库罗（クロ）军团。这些敌人会将花朵变成黑色的花，第二天这些花就会枯萎。研讨对付它们也很容易，只要拿水枪朝它们喷过去就可以了，有自行车的话也可以将它们直接碾死。到了游戏中后期，会有个头超大的库罗（デカクロ）出现。要对付它必须先用交通工具将其撞倒，然后再拿水枪猛灌。

另外在每天工作开始之前，如果这天有库罗出现，就会在天气预告中得到情报。之后就可以采取妥善措施了。小库罗是从地面的洞穴里钻出来的，用水枪可以封住这些洞穴，之后如果出现×形的标记，就可以用铲子(汤匙)从里面挖出东西来。

BOSS战与最终决战

库罗的头目是一个黑色的超人一样的家伙，每当公园里花朵的数量增加100朵的时候就会出来一次，并且释放2—3个巨大库罗出来。在后期还会将小小机器人的道具和交通工具散落在公园各个角落，这时候不要慌张，先把东西都收起来（起码要收起自行车和水枪这两样东西），再寻找巨大库罗将其消灭。

当小小机器人种植的花朵数目达到999的时候，幕后的主谋就会出现。原来那个黑色的家伙只是一个傀儡而已，它的正体是自然超人(シーゼン)。而控制它的家伙则是污染的根源。它在破坏公园失败之后将小小机器人吸到了异常空间里，周围都是大大小小的库罗。最后的决战终于来到了。这时需要先把周围的库罗消灭掉，再把它们变成的种子浇灌成花。每开一朵花就扣掉BOSS一点HP，注意半路上库罗们会捣乱的，不过醒悟之后的自然超人也会来帮忙。将BOSS彻底消灭之后，公园恢复了正常，小小机器人的身体电量变为无限，不必为电力担心了。而原来的库罗也变成粉红色，不再使花朵变黑，而是变成彩虹色的，所以不必再费心思消灭它们了。至此游戏正式通关，大家之后就可以自由地改造公园了！

ちびアイテム一览

アイテム	入手场所	使用方法	垃圾分类
キャンディバー	街道	给リバティ的礼物	可燃
チョコレート	街道	给フラリダ的礼物	可燃
ペンギンソーダ	街道	给ペンギン的礼物	不可燃
ダイエットスナック	街道	给マッチナ的礼物	可燃
バブルガム	街道	给バイソン的礼物	可燃
叶っぱ	街道、公园	给ポプラ一的礼物	可燃
モンキーバーガー	给汉堡店员送花	给シェイク的礼物	可燃
そうさパネル	街道	修理坏掉的控制面板	不可燃
ひこうき	街道、公园	可以扔向远方	可燃
ボール	街道	可以投掷出去	不可燃
ペンギンソーダ空罐	公园	垃圾	不可燃
玻璃瓶	公园	垃圾	不可燃
塑料袋	公园	垃圾	不可燃

朋友资料详细一览

姓名	最初见面场所	喜欢的食物	得意的工作	成为亲友的关键人物
リバティ	街道(从トンペー那里收到寻找カセット的委托之后)	「キャンディバー」	かざルンです系	ポプラー
ペンギン	街道(リバティ成为朋友之后)	「ペンギンソーダ」	あそベルンです系、たてルンです系、なおルンです系	フラリダ
フラリダ	后院(リバティ成为朋友之后)	「チョコレート」	什么都能做,水平一般	マッチナ
マッチナ	街道的汉堡店前(リバティ成为朋友之后)	「ダイエットスナック」	没有	フラリダ
バイソン	街道的电器屋前(リバティ成为朋友之后)	「バブルガム」	いじルンです系、きえルンです	ペンギン(只有ペン的时候也可以)
ポプラー	从公园出门右行见到的纸箱(リバティ成为朋友之后)	「叶つぱ」	いじルンです系	リバティ(首先リバティ要成为亲友)

(注：マッチナ成为亲友之后就变成主角的交通工具，不能再进行劳作)

小小机器人道具与乘物一览

—— ちびダンス ——

在游戏初期入手的录音机。

在白色的花朵旁边跳舞（注意在操作的时候，用笔在下屏做出匀速转动），白花就会放出种子，在周围生根发芽。

—— ちびシャワー ——

在游戏初期入手的水枪。

朝地上的花骨朵喷水，就会使它们开花。另外还可以用来对付库罗。如果慢慢推动活塞的话，就可以喷出许多水。

—— ちびっくハンド ——

摘花的钳子，当花园里的花达到40支以上的时候可以在控制室购入（消费480ワッツ）。

可以用它把花摘下来，送到花店或者汉堡店换取Happy或者汉堡。

—— モンキースプーン ——

在汉堡店和シェイク（教跳舞的猴子）对话之后得到的汤匙。在公园内有×标记的地方挖掘，可以得到各种东西。

—— ママチャリ ——

使用パークックール将桥修理之后，得到的自行车。但是骑不了多久就坏掉了，之后就可以买新的自行车了。

—— ちびチャリ ——

ママチャリ坏掉之后，在ドーグカエール购入的自行车（消费1200ワッツ）。骑上去之后可以以大约40cm/秒的速度移动。消耗能量不多，而且操作简便。从游戏最初到最后都可以使用。骑车的时候，能量的消费受到地形的影响，所以平时尽量在道路上骑。另外在对付小库罗的时候，它的效率比水枪高出很多。



—— バギー ——

在花朵数量超过130支以后，可以在ドーグカエール购入的电动汽车（消费2480ワッツ）。操作的时候先要把插头插在上面，高速移动的时候速度可以达到60cm/秒。但是它的能量消费太大，在HP达到300以上之后才能比较方便地使用。另外该车操作也比较困难，在路况不好的地方会降低速度。一般在巨大库罗出现，需要救场的时候才会使用。

—— スーパーマッチナ ——

与マッチナ成为亲友之后,就可以把它作为交通工具。通常的速度比バギー要慢,但是高速行驶的时候可以达到90cm/秒。在游戏后期可以使用。

—— カヌー ——

当花朵数量达到280以上的时候，从ドーグカエール购入的独木舟（消费3650ワッツ）。实际上没什么用，主要是在水中移动的时候使用。改造之后按住L/R键可以在空中飞行，但是速度太慢，不过消耗能量也不多。





卡带入手条件及功能一览

卡带	入手场所	消费金额（电力）	说明
サキナハーレ	花朵数量达到80支以上	100	使沙漠化荒地可以种花
ミチヒケール	花朵数量达到80支以上	500	行走路时ワッツ消耗减半
きえルンです	花朵数量达到80支以上	500	消除公园里的各种东西
ちびトランポリン	花朵数量达到80支以上	500	蹦床游戏
ゼロモッコリ	花朵数量达到80支以上	500	平整地面，出现岩石和树木
マンホール	花朵数量达到120支以上	500	从公园的入口通向指定位置
ちびモッコリ	花朵数量达到160支以上	500	山坡，花朵颜色：红/橙
モッコリ	花朵数量达到160支以上	500	山坡，花朵颜色：橙/黄
デカモッコリ	花朵数量达到160支以上	500	山坡，花朵颜色：橙/紫
クロバイバイ	花朵数量达到240支以上	500	附近不会出现库罗
クロホイホイ	花朵数量达到240支以上	500	附近容易出现库罗
カワヒケール	花朵数量达到280支以上	500	河道改造，花朵颜色：蓝
ゴミ箱	花朵数量达到320支以上	500	处理垃圾，得到Happy
アゲルサゲール	花朵数量达到360支以上	500	改变地面高度，花朵颜色：红/黄/紫
みずのみば	花朵数量达到450支以上	500	饮水机，游客数量+1
ちびさがりぼう	花朵数量达到600支以上	500	得到额外的Happy
レンガレンガ	花朵数量达到800支以上	500	各种颜色的花，游客数量＋2
ちびコーヒーカップ	花朵数量达到900支以上	500	乘坐咖啡杯在河道中漂流
ちびスタートゴール	花朵数量达到1000支以上	500	Time Attack游戏
ちびチェックポイント	花朵数量达到1000支以上	500	Time Attack游戏
ジョーボジョーボ	街道	—	游客数量＋5
なおルンです	街道（リバティ那里）	—	修理坏掉的东西
ちびキャノン	街道	—	用大炮飞向远方
ちびシャボン玉	街道	—	可以玩弹球游戏
ちびブランコ	街道	—	可以玩ブランコ游戏
ちびベンチ	街道	—	休息用的长椅
ちびボウリング	街道	—	可以玩保龄球的游戏
ハッパボーボ	街道	—	游客数量＋1　花朵颜色：绿

[illegible]	入手场所	消费金额（[illegible]）	说明
クッサボーボ	街道	—	周围长出杂草，花朵颜色：绿
ヒッゲボーボ	挖掘公园的地穴	—	游客数量+1
ちびロック	挖掘公园的地穴	—	地面出现小石块
デカロック	挖掘公园的地穴	—	地面出现岩石
ちびてつぼう	挖掘公园的地穴	—	可以玩单杠游戏
スーパーちびてつぼう	挖掘库罗出现的洞穴	—	可以玩单杠回转游戏
がいとう	挖掘库罗出现的洞穴	—	游客数量+1
ミズタマーレ	将食物给库罗之后随机得到	—	游客数量+1
ベンチ	将バブルガム给バイソン	—	游客数量+1
ちびモグラたたき	将チョコレート给フラリダ	—	可以玩打地鼠游戏
フラリダどうぞう	フラリダ成为亲友	—	游客数量+10
バイソンどうぞう	バイソン成为亲友	—	游客数量+10
リバティどうぞう	リバティ成为亲友	—	游客数量+10
ポプラーどうぞう	ポプラー成为亲友	—	游客数量+10
ペンギンどうぞう	ペンギン成为亲友	—	游客数量+10
マッチナどうぞう	マッチナ成为亲友	—	游客数量+10
シェイクどうぞう	学会全部舞蹈	—	游客数量+10
ちびロボどうぞう	公园全部变成草地	—	游客数量+10

徽章入手条件一览

徽章	入手条件	提示
花口关かエンブレムシール	花朵数量达到999，打倒最终BOSS	见渡すかぎり满开?
原っぱシール	公园全部成为草地	见渡すかぎり绿色?
カセットシール	卡带种类全部收集	ぜんぶ集める?
ハッピーシール	Happy值达到9999集	一度に9999ハッピー?
满员御礼シール	公园游客超过130人	130人?
花コンボシール	连续浇花30朵	30コンボ?
リバテイシール	リバテイ成为亲友	わたし…?
バイソンシール	バイソン成为亲友	オレさま…?
ポプラーシール	ポプラー成为亲友	あたい…?
フラリダシール	フラリダ成为亲友	自分…?
ペンギンシール	ペンギン成为亲友	ボクら…?
マッチナシール	マッチナ成为亲友	アタシ…?
シェイクシール	学会全部舞蹈	スクール卒业?
おかサーフィンシール	おかサーフィン全部完成	波の音が闻こえる?
纸ひこうきシール	纸飞机飞行3000cm	飞ばして3000cm?
ボールシール	投球连续接住10回	10キャッチ?
花屋シール	一次向花店卖99朵花	お店に满开?
ちびベンチシール	看到全部的ちびベンチ事件	小さな座るところ?
ちびトランポリンシール	ちびトランポリン达到2000cm	空に向かって2000cm?
ちびキャノンシール	キャノン飞行2000cm	飞ばされて2000cm?
ちびボウリングシール	ちびボウリング得分33点	33点?
ちびブランコシール	ちびブランコ飞行100cm	飞んで100cm?
ちびモグラたたきシール	ちびモグラたたき得分130点	130点?
ちびさがりぼうシール	在さがりぼう上悬挂	ぶらさがれるかな…?





本作是MMV公司制作的钓鱼游戏，故事的舞台设定在名为“ももんじゃ山”的大山里，山里除了主角兄妹之外还有很多的妖怪。一天早上，主角的妹妹突然沉睡不醒，主角得知只有用一种特殊的鱼——川之主的鳞片才能治好，于是，主角为了妹妹踏上了寻找川之主的旅程，在旅途中遇到很多善良而有趣的妖怪。本作没有绚丽的画面，音乐也很简单，但相信玩家看到那充满绿色的草原、聆听着鸟儿小虫鸣叫的场景时心中会很惬意。



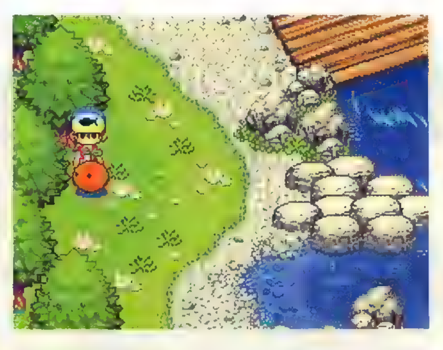
NDS	MMV	2007年6月28日
	RPG	1—2人/5040日元
川钓高手 树荫谷的流水之歌		64M

操作介绍

方向键	移动
A	确认/甩竿/调查
B	奔跑
X	调出菜单
Y	收线
L	拿起鱼竿
R	与宠物交流



角色	介绍
せんり	主人公，和妹妹一起生活在ももんじゃ山里，一天早上发现妹妹沉睡不醒，便踏上了寻找川之主的旅程。
ゆんな	主人公的妹妹，因为受了森林里妖气的影响而沉睡不醒。
ささら	博士。在她那里可以交换到卡片。
れん	来到ももんじゃ山寻找川之主的男孩。在主人公的旅途中相互帮助。
あやは	れん的妹妹。看到主人公对自己的妹妹如此爱护，有些喜欢主人公。
くおん	九尾狐。跟随主人公，随时为主人公增补体力。
ぽんた	狸猫。帮助主人公扫平路上的岩石。
たんま	鸦天狗。帮助主人公前往独自无法到达的地方。
まなと	自大的忍者，妄图当主人公的师父，结果每次比赛都是惨败。



攻略流程

早上，主角せんり回到家，发现妹妹还在蒙头大睡便想叫她起床，但是叫了几声发现怎么也叫不醒。这时主角的朋友ささら博士来了，说这附近的森林以前有很多幽灵或是妖怪什么的，经常发生不可思议的事情，或许主角的妹妹就是受了这种影响而沉睡不醒，提议主角去森林里进行调查。出门来到“池”，ささら博士会先教给主角钓鱼的方法。点击



主角或是按下L键为拿起鱼竿，之后再按A键为甩竿，当鱼吃食时会发出“啾、啾、啾”的声音，鱼漂全部沉下去的瞬间点击下屏，根据时间快慢会有“HIT”、“BEST HIT”、“SPECIAL HIT”3种奖励，越往后得到的奖励越高。鱼上钩后上画面会显示主角，主角下方有两个槽，蓝色条为主角的体力，下方的红色条为鱼线，鱼线的槽涨到头时就会断，所以不要一直收线，要适当松开，如果可以收线的话上屏中间会出现一个顺时针旋转的圆圈，此时在触摸屏上顺时针画圈即可收线，但是如果鱼跑出了可以收线的范围就要点击与鱼相反的方向慢慢将其向中间部位牵引，等到圆圈出现时就可以收线了，在下屏画圆圈即可。钓起鱼后可以得到“鱼SP”，得到的具体点数与鱼的长度以及种类有关。用这个点数可以和商人交换到物品，还可以和ささら博士交换鱼的卡片。除了鱼之外，在路边采到的花或是在树上捉到的虫子也都可以交换卡片，交换时至少需要三种同样的东西。得到卡片后也可以和商人交换SP值，一张卡片＝50SP。

来到池塘，顺着路往下走，左边可以找到商人，一个长着鹰勾鼻子的怪老头，说话也很不客气，随便先换两样东西试试吧。右边的路口有一个火球般的小怪物くおん（可以随意起名）挡着路，和它对话它一个劲儿地说自己饿，赶快钓鱼来喂它吧。给它吃3、4条就够了，之后くおん就会跟随主角。上画面くおん的下方有一个红条，不断地喂它吃鱼就能成长，红条长满后能变身，。共有3段变身。第3段くおん会变成一个可爱的九尾狐少女，之后可以学会为主角恢复体力的特殊能力。现在就可以去溪流钓鱼了，这里的鱼个头要比池塘大的多，当然也更难钓，甩竿之后鱼漂会顺着水向下移动，要选好位置。来到小溪对面，看到一棵长着脸的树こだま在说“痒痒”，过去帮忙捉住它头上的知了后它告诉主角以后有什么难事就来找他。之后再次与こだま对话，它告诉主角解开妹妹的沉睡需要“ぬしのウロコ”（川之主的鳞片），但是现在它也不知道川之主在哪里。返回池塘，ささら博士会对くおん进行一番查看，吓得くおん躲在主角的身后不敢出来。接着返回溪流，在左侧下方遇到一个女孩あやは，之后两人回到家中聊天时选择哪个都行，原来她是和哥哥一起来这里钓鱼的，她的哥哥是一个钓鱼高手，结果无意中和哥哥走散了。聊天的过程中あやは发觉里屋还有人，进去后发现了主角沉睡不醒的妹妹，她安慰了主角之后就离开了。回到客厅，突然闯进来一个男人急切地问主角看没看到一个女孩，原来他就是あやは的哥哥れん，这家伙说话真不客气，不过看在他寻妹心切的份上原谅他。与れん对话时选择哪个都行。主角带れん来到小溪和あやは会合，兄妹二人相见的场面十分感人啊！れん为了感谢主角的帮助送给主角万能鱼饵×3和秘传鱼饵×1（说实话真够抠门的）。



离开溪流再回去，在左下角会遇到一只和くおん一样的小怪物，只是颜色不同。它想要到河流的下游去，正在主角一筹莫展的时候あやは出现了，对话时选择“いい方法考えよう”，然后到溪流对面，发现桥边有一根大圆木，点击圆木，与あやは对话，她提议让小怪物坐着圆木到下游去，但是只凭主角和あやは两个人的力量根本不够。来到溪流对面，发现れん正在钓鱼，找他帮忙吧，毕竟之前我们还帮过他一个大忙呢！但是れん说他在寻找アメマスのカード（卡片），找

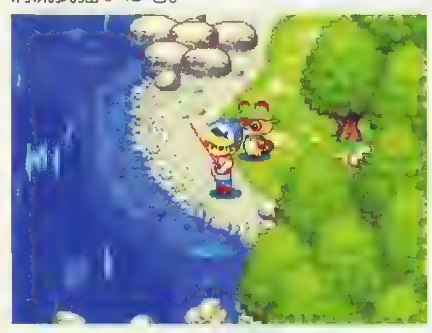
到了才能帮我们的忙。还是我们先帮他吧，在溪流钓到5条アメマス（最大的那个鱼影），然后回池塘到さきら博士那里交换到卡片再送给れん，对话时选择“あげる”，这家伙明明感动还要装酷。原木挪到了小怪物的旁边，没想到送走小怪物后它又回来了，也开始跟随主角，名叫ぽんた（可以随意起名）。ぽんた也可以变身3段，升级到第3段后会变成狸猫，之后可以学会破坏岩石的能力，这在后面有些路段十分重要，一些去不了的路也可以去。此时溪流左下方的路也开通了。

画面回到家中，在家里可以选择外出时要带哪只小怪物。这次带着ぽんた出门，然后可以到新地方——瀑布（这里的音效不错，听着很有让人心旷神怡的感觉）。在瀑布的左下角碰到一个独眼龙忍者まなと，这家伙大言不惭地要收主角为弟子，这哪行啊。まなと说主角如果能钓到一条20cm以上的アユ就承认主角的实力，对话选择“よし见せてやる”，然后我们就钓一条20cm以上的アユ给他看，アユ在石路下方的池塘中才能钓到，之后拿给まなと看，这家伙还是一副傲气的样子，不管他了。来到河流对面下方，有一个老伯，名叫小豆あらい，正好挡在向下走的路口。主角请他让一让他却要求和主角比赛看谁先把小豆洗完，只有主角获胜才会让路。比赛方式很简单，在下屏的小豆上来回划或是按A键就行，时间只有30秒，将上面的白色斑点都洗掉，划的时候不要只是上下或是左右的划，要结合着来。

胜利后来到清流。向右走，看到一只猫また（猫又，日本传统的妖怪）在欺侮一只小怪物，主角急忙上前制止，原来没人陪她玩她只好欺侮小怪物。争执的时候猫また带着



小怪物跑掉了。这里有很多新品种的鱼，个头也都不小，不要错过这个赚取SP值的绝好机会啊。回到清流，和大树こだま对话，它让主角找到小豆、鱼还有红布这三种东西交给猫また。在池塘可以和まなと以及れん进行钓鱼比赛，谁钓得多谁赢，比不比随意。回到家中，发现あやは前来探望妹妹，她让主角找到リンドウ（龙胆，一种花），放在妹妹的床边，并告诉主角这种花在池塘周围就可以找到。来到池塘，一次找不到就多找几回，所有的地方都没有的话就先去别的地方再回来继续找。找到后回家交给あやは，她把花扎在花瓶里放在妹妹的床边，妹妹在睡梦中也露出了微笑。之后あやは送给主角赤いハンカチ（红手绢），这下有红布了，还差小豆和鱼。还记得洗豆的老伯吧，接下来到瀑布右下方去找小豆あらい老伯，他要求主角带来5条ヤマメ才能给他小豆（这个抠门的老头子）。去溪流，钓到5条ヤマメ，回瀑布找小豆あらい老伯，没想到他又让主角比赛洗豆（可恶的老头！），规则和上次一样，30秒内洗净就行。胜利后得到小豆，拿着小豆和红手绢东西去清流找猫また吧。



来到清流找到猫また，将小豆和红手绢给她，然后再随便给她一条鱼就行，之后猫また高兴地离开，并把小怪物放了。这样一来主角就又得到一只小怪物てんま，变身三段后可以成为鸦天狗，之后可以学会飞翔能力，有些河流中间的石头可以利用てんま的能力到达。回到家中，发现洗豆老伯前来看望妹妹，并且送给主角まきえ（高级食饵）。把这个撒在水里鱼就会大量聚集到此，可以很方便地钓到很多鱼，但是只能使用一次，而且在举竿状态下不能使用，需要使用时在菜



单中的“アイテム”选择。洗豆老伯还告诉主角可以到河流的上游去钓鱼。回到池塘，和那个四处溜达的小孩ひろ说话，他想要キリギリス（蚂蚱）的卡片，在池塘这里捉5只就可以换到卡片。拿着卡片找ひろ，对话时选择“カードをあげる”，得到おやつ(点心)×2。接下来ひろ还想要モンシロチョウ的卡片，不过这个不用急，以后每次给他想要的卡片就可以得到点心。来到溪流，在右边上侧找到一只カッパ(河童)，它答应可以帮助主角到达河流的上游，但是要求主角拿来キュウリ（黄瓜）才行（河童爱吃黄瓜……）。来到清流，发现一个正在溜达的小孩，名叫やす，他有很多黄瓜，但是要求主角拿来サツキマス才能交换黄瓜。要想钓到サツキマス一定要让てんま学会飞翔能力，在瀑布的左上方使用飞翔能力，飞到正对瀑布中间的岩石上才能钓到サツキマス（很不好钓啊）。钓到后到清流去找やす，他很高兴，得到黄瓜后回到溪流找河童，河童背着主角和てんま来到了上流的瀑布，还发了一通牢骚，说主角太沉了。来到这里后瀑布边上的草丛和上流的瀑布之间的路也开通了。这里有很多新种类的鱼，个头大的也不少，不要错过哦。

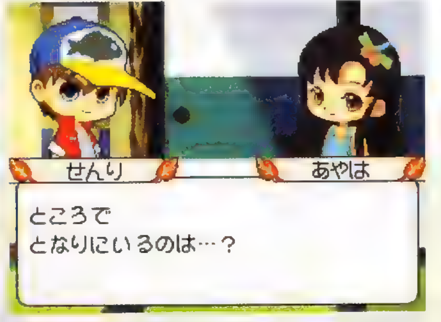
在上流的瀑布顺着路绕到瀑布的右边，遇到一只カマイタチ（鼬），它让主角帮忙除草。很简单，在30秒之内点击杂草割掉或是用十字键选择之后再按A键割掉都行，成功与否无所谓，没有分数的要求。普通的草得30点，整个一束的草得100点，但是如果不小心把花也割了就要减50点，一定要小心啊！割完之后这家伙居然还说主角太弱了，割得数量太少，不过它告诉主角如果以后还需要割草的话就尽管来找它。向下走，让ぼんた破坏岩石，在最下方可以遇到一个正在睡觉的ぬりかべ，这里暂时过不去。回到瀑布，调查右上方大树旁边的杂草，然后回到上流的瀑布找鼬帮忙，他要主角拿来5只イワナ才会帮忙（刚才还说得那么大气）。到溪流钓5只イワナ吧，之后回到上流的瀑布交给鼬，这家伙居然还说什么让我们拿5只就拿5只，这个不要face的家伙。不管了，把草除净后就可以来到沼泽。

来到沼泽，入口处有一块岩石，现在需要ぽんた出场了。打碎岩石后顺着左边的路走，在上访遇到一个拿着狼牙棒的红色小鬼。说自己饿得快晕过去了，对话时选择“たすけてあげる”然后随便钓10条鱼给它就行，小鬼吃饱后得到万能鱼饵×3和秘传鱼饵×1（太抠门了）。接下来来到上流的瀑布，还记得那个睡觉的石板吗，过去和他说话吧，结果怎么叫也叫不醒。回到沼泽找红色小鬼帮忙吧。来到石板这里，叫醒它需要做个游戏，在石板身上到处摸，时限30秒，右侧的数值要达到1000才行，可以增加数值的部位摸过后需要过一会才能再摸（也就零点几秒）。触摸石板时主要就在身体中线部分上下划动就行。石板移开后可以来到地底湖。

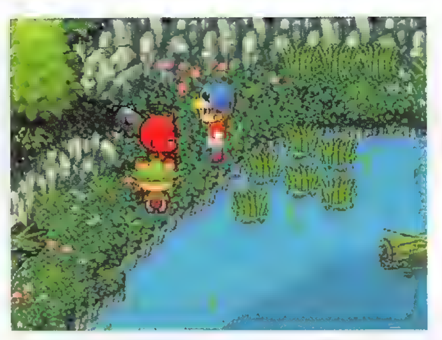
地底湖有很多的大型鱼，不要放过这个增



加SP值的好机会，这里还有很多闪闪发亮的宝石哦（不过不能采集……）。现在这里没有什么特殊事件，钓点鱼之后回到上流的瀑布，遇到了れん，和他的谈话中得知他想去瀑布的源头，但是现在没有任何工具可以过去。带着てんま来到这里，它告诉主角自己飞过去没问题，但是如果主角也想过去的话必须有ロープ（绳索）才行。去找商人吧，但是他却不在池塘，回到地底湖，在下方找到商人，他说自己有绳索，但那是非卖品。除非主角拿来70cm以上的グレイトブラウン才能交换。好了，下面我们就在白天去上流的瀑布，让てんま带主角飞到中间的那个石头上，在右侧，要钓大影子的鱼（着实是一个费劲啊，笔者钓了N条才钓到）。钓到了去地底湖找商人，得到绳索。赶快回到上流的瀑布吧，从这里来到山顶湖。



来到山顶湖后れん兄妹也跟来了，却发现这里一条鱼也没有，就在这时突然传来了一声奇怪的叫声，あやは很害怕，对话时选择“だいじょうぶですよ”，之后兄妹二人离开了这里。顺着湖畔往上走，发现了一个门，不过现在还进不去。回到溪流，找大树询问，得知山顶湖住着一个叫ぬえ的家伙，他很怕生人，所以才会发出叫声，湖里的鱼也是被它的叫声吓跑到湖底去了，要想解决这个问题就要先见到ぬえ本人。大树让主角先去找猫また拿一种特殊的鱼竿，ぬえ很讨厌那种鱼竿甩动时发出的声音，用甩动鱼竿发出的声音就应该能找到ぬえ。来到清流找猫また，她说自己的鱼竿是传家之宝，不能随便给人，如果主角能拿来ネコジャラシ和白いヤマメ这就把鱼竿给主角。白いヤマメ可以在上流的瀑布钓到（费劲啊费劲啊！），在中间的那块石头上，晚上去，钓小影子的鱼。ネコジ



ャラシ是一种植物，去山顶湖可以采到，一次采不到就多试几回。准备起两样东西后去找猫また（这段费了我不少时间），得到“家宝の竿”。

回到山顶湖，顺着湖畔到门的右边，发生剧情。ぬえ出现了，他不让主角在这里钓鱼，不过我们的主角很聪明，甩动鱼竿，发出ぬえ讨厌的声音让ぬえ屈服了。这里有很多大鱼，不要错过赚取SP值的机会啊。

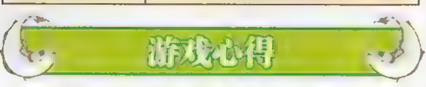
之后随处活动活动，到了晚上再回到山顶湖，还记得那个门吗？找ぬえ，得知川之主就在这个山顶湖中，但不是外面的水域，而是在那个门里。来到门内，没有发现川之主，ぬえ说这里是川之主的地盘，其他的鱼进不来，如果向湖内投入其他的鱼川之主就会因生气而现身。于是ぬえ让主角找来白いメダカ。这里的湖畔有很多岩石，最好先让事先让ぽんた破坏，以免后面钓川之主的时候碍事。

白いメダカ可以在山顶湖或是池塘里钓到（小影子的鱼，现在钓它难于上青天！！），钓到之后快回到山顶湖的那个门里找ぬえ吧，把白いメダカ投进湖里，接下来，会发生什么呢？！川之主出现啦！大决战的时刻，为了妹妹，上吧！钓的时候一定要用从猫女那得到的家宝の竿，否则ぬえ会让你换鱼竿。最最重要的是钓川之主动作一定要快，否则没多久它就会消失，到时候又得重来。钓川之主的时候鱼线的红条会长得很快，一定要小心加耐心，也别让它距离中心太远，否则很容易断线。

一番苦斗之后，川之主终于到手啦！拿着它的鳞片回到家，妹妹也从沉睡中醒来了。我们的主角和妹妹又过上了快乐的生活（结局有些俗套）。



名称	效果
おやつ	增加100体力
おにぎり	增加300体力
ランチBOX	增加500体力
まさえ	撒到水中吸引鱼过来
水のしずく	钓巨大的鱼时变得些许简单
绿のしずく	钓任务需要的鱼时变得些许简单
水のみちびき	钓巨大的鱼时变得简单
绿のみちびき	钓任务需要的鱼时变得简单
水の笛	让鱼聚集过来
绿の笛	让更多的鱼聚集过来
风のたいこ	让所有鱼聚集过来



●本作钓鱼的过程并不难，基本上只要在下屏画圈就可以了。

●一开始玩家只能随身携带10条鱼。不过取得一定SP值以后可以到商人那里买鱼筐，共有大中小三种，大鱼筐可以装60条鱼。

●本作中除了鱼可以换卡片之外花、昆虫都可以换，一张卡片反之可以换回50点SP值。

●与忍者的剧情结束后再次遇到他时可以无限次进行钓鱼比赛，比赛时れん也会参加，每次要钓的鱼都不同，获胜后可以获得奖励。

●随处乱逛时有时会遇到れん兄妹随机引发剧情，有时候很有趣，比如あやは和九尾狐为了主角吃醋……

●如果钓到什么新奇的鱼，比如同种类的白色鱼，一定要留着，说不定后面就有什么用。

●钓鱼比赛时都是主角、忍者まなと还有れん兄妹一起参加，あやは负责做裁判。虽然每次要钓的鱼不同，但是获胜很简单，基本上只要你钓个4、5条就能赢。不过奖品只是一些蛋糕点心什么的。

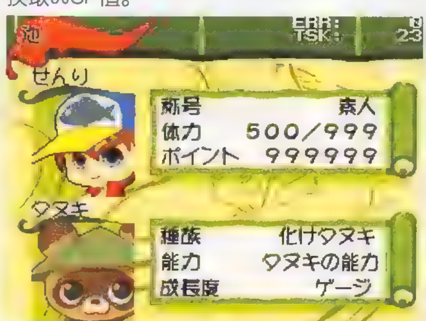


目前DS上大作频出，像赛尔达这样的王牌作品画面素质十分优秀，但本作在画面方面只能说是过得去，但是在整体布局以及音效方面都还可以。绿草地，大森林，瀑布，溪流，以及伴随其间鸟鸣虫叫，使玩家在游戏时可以充分地放松。

本作的人设十分的Q，无论人物还是妖怪，让人看一眼就觉得十分可爱。

钓鱼系统并不复杂，大部分只要在下屏顺时针画圆圈即可。不过有一点让人不爽，很多鱼平时随随便便就能钓到，但是当你为了完成任务再去钓的话就会十分的难，为了一条鱼画上十几二十分钟更是常有的事，尤其是到了最后，都是血泪史啊！

本作中没有金钱的概念，每钓一条鱼就会奖励SP值，用来换取道具，积攒一定数量的同种鱼类就可以换取卡片，一张卡片又可以换取50SP值。



除了钓鱼还可以采花，捕捉昆虫，完全是真正的森林生活，不过花和昆虫是不会奖励SP值的，但是花和昆虫的卡片一样可以换取SP值。

游戏中主人公还有多种称号，SP值越多称号越高，体力上限也会随之上涨。

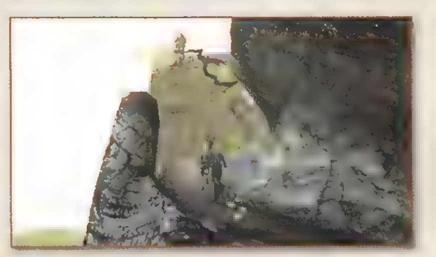
本作中还有 多种小游戏，洗豆子，挠痒痒等等。

总的来说本作的素质还算可以，虽然是休闲小游戏，剧情也很简单，但游戏内设置的环境可以看出制作人员还是下了一定功夫的。另外本作还支持WI-FI联机，有时间的话和朋友一起比赛钓鱼吧，看谁能钓得又多又好。



哈利波特在霍格华兹第五年的学习生涯，成为他所面临的空前危机，魔法部长康尼留斯唯恐校长邓不利多以谎称伏地魔复活的方式趁机夺权，亲自指派了一名黑魔法防御术的老师就近监视邓不利多和学生的一举一动。但是，恩不里居教授的防御术课程，令人遗憾地让年轻巫师们毫无发挥，因此哈利、赫敏和罗恩组建起“邓不利多军”，为对抗伏地魔和食尸鬼的残酷行为做好准备。游戏里能够扮演多重角色，包括哈利波特、邓不利多以及天狼星布莱克，原著拥趸有机会挥舞着法杖，探索霍格华兹校园，体验“闪电伤疤男孩”生命中最刺激同时也是最危险的一年期间。

PSP	EA	2007年6月25日
	AVG	1人/39.95美元
哈利波特与凤凰社		384Kb



风靡全球的魔法少年再度出击!!

霍格沃茨，全名霍格沃茨魔法与巫术学校(Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry)，是未成年巫师所上的学校，一共七个年级（所以《哈利波特》系列丛书预计出7本）。霍格沃茨校内共分为4个学院，分别是格兰芬多(Gryffindor)、赫奇帕奇（Hufflepuff）、拉文克劳（Ravenclaw）和斯莱特林（Slytherin），一年级新生入学后要做的第一件事情，就是戴上分院帽（Sorting Hat），分院帽会辨析出学生隶属于的学院。霍格沃次的4个学院皆有其代表颜色与动物，霍格沃茨校徽（Hogwarts school Crest）上画有4个学院的代表动物，每一个学院都有常驻于该学院的幽灵。

霍格沃茨作为一所专门培养巫师的魔法学校，是欧洲最久也是最负盛名的魔法学校之一。学校采用七年制学期，所有学生都需要寄宿。不过在圣诞节期间学生可以离校返家，也可以选择留校过节，暑假期间所有学生则必须离开学校。学生在校期间有优异表现或贡献的话，除了会为自己的学院赢得分数外，还有可能获得“特殊贡献奖”（Special Awards for Services)。相反，倘若触犯校规，不但会被扣分，更要接受劳动服务（Detention）。劳动服务有很多种形式（但是肯定不会是抄书），例如不可以用魔法进行清洁工作，或者是协助海格到禁林巡逻等等。





学校概况

校长：阿不思邓不利多

教职员工：约有20人

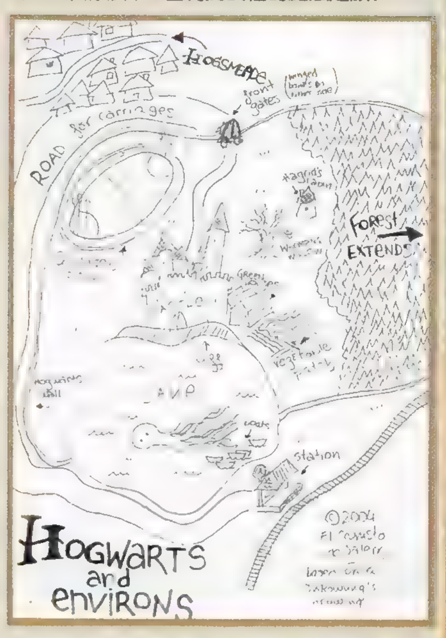
学生人数：约1000人(但根据原著的描述,学校大概只有300名左右的学生)

校徽上的格言：千万不要去惹沉睡中的龙(Draco Dormiens Nunquam Titillandus)。

学生考核：学生每年只接受一次测验，成绩合格就能够升上一级。五年级学生需要接受“普通巫师等级”(O.W.L.——Ordinary Wizard Levels)的考核，而七年级的毕业生则必须通过“终极巫师等级”(N.E.W.T.——Nastily Exhausting Wizarding Tests)的考核，合格者才能顺利毕业。

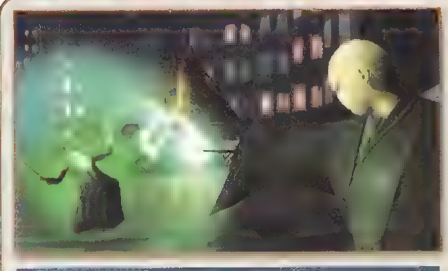
招生标准：年满11岁具有魔法天赋的少男少女，不论是否出身于魔法家族还是麻瓜家庭。如果符合这些资质，你就会在7月份收到由学院方面寄来的入学通知书；记住，那不是普通的邮件，而是经猫头鹰直接派送的信函。收到通知的话，恭喜你！你将乘“霍格沃茨特快列车”到达霍格沃茨城堡，在那里开始7年精彩并且富有挑战性的魔法之旅！





作者简介

J.K.罗琳，现年34岁。罗琳自小喜欢写作和讲故事。24岁那年，她在前往伦防敦的火车旅途中，一个瘦弱、戴着眼镜的黑发小巫师一直在车窗外对着她微笑。7年后，罗琳把这个名叫哈利波特的男孩的故事推向了世界，哈利波特成为风靡全球的童话人物。 作为一位单身母亲，罗琳母女的生活极其艰辛。在开始写作“哈利波特”系列儿童小说的第一部《哈利波特与魔法石》时，罗琳因为自家的屋子又小又冷，时常到住家附近的一家咖啡馆里把哈利波特的故事写在小纸片上。不过，她的努力很快得到了回报。小说一出版便备受瞩目，好评如潮，大奖频至，其中包括英国国家图书奖儿童小说奖，以及斯马蒂图书金奖章奖。随后，罗琳又分别于1998年与1999年创作了《哈利波特与密室》和《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》，进一步轰动了世界。2000年7月，随着这四部《哈利波特与火焰杯》的问世，世界范围的“哈利波特”热持续升温，创造出版业史上的神话，目前位于全球丛书销量排行榜的第3位。罗琳女士现和女儿住在苏格兰的首都爱丁堡。



基本操作

按键	普通状态	魔法状态
方向键	控制角色移动	控制角色移动
R键	拿出魔法杖	收回魔法杖
L键	——	——
×键	加速跑步	将目标吸引至自己身边
△键	对话攀爬	将目标推斥到对面方向
○键	——	修复好已经损坏的目标
□键	——	破坏掉已经锁定的目标
SELECT	查看学校地图	查看学校地图
START	更改游戏设定	更改游戏设定

流程攻略

哈利的父亲坐在靠椅上看儿子前几天从突然出现的恶魔手中英勇救下同伴的新闻报道，这时候哈利的妹妹进屋来了，告诉他俩要把大件的家具移到墙边以方便母亲进行大扫除。父亲说这种小事情用魔法就能够办到，于是教给哈利最简单的吸引术和推斥术。按照屏幕上的提示先按R键取出魔法杖，前方的物体有一个发光点表示目标已经被锁定，这样再按一小会×键松开便可以将椅子吸到身边，注意按得时间太短没有任何效果，反之过长的话魔法则会失败。

清理完房间后来到2楼，看见赫敏正在为餐桌上面不知被谁打烂的盘子而发愁。哈利的父亲不愧是老资格的巫师，施展修复术把旁边损坏的座椅还原成最初的形状；哈利也一点就通，仿照父亲的口令将破碎的盘子一一修复，并且将房间恢复为原来完好无损的模样。然后出门去找另一名伙伴罗恩吧。

罗恩在卧室里收拾行李，哈利用刚才父亲传授的浮空魔法帮忙，方法是先按一下×键紧接再长按△键发动，想放下的话再按一下×键即可。把4条被褥全部塞进箱子当中，一出门3个人就碰到Fred和George俩兄弟，他们发现楼下正在进行着什么神秘的会议。哈利将楼道清除干净后，兄弟俩把窃听耳安装于门上，原来一个新来的老女人要担任大家的黑魔法防御术老师。

站在大厅门口的Fred和George告诉哈利，赫敏在格兰芬多公共休息室等着他和罗恩，此时按选择就可以查看地图了。找到赫敏后，接下来要去研究黑魔法防御术（Defense Against the D.A.rk Arts）的教室，就是在地图上标有手里剑形状的位置，按×键选择为目的地即可。跟随着地板上不断出现的脚印哈利一行人来到3层的一个房间，注意要取得贴在墙壁上的报纸才可以继续前进，可是却在必经之路的楼梯半腰被几名同学堵住了通道。原来这些人在寻找Neville，这个家伙总是忘记时间表，他就在旁边往下延伸的楼梯底层，似乎遇到了一点小麻烦。哈利从怀里拿出魔法杖为Neville解了围，然后带上他就能够顺利通过刚才被堵住的地方了。进入研究黑魔法防御术的教室开始上课，哈利却因为顶撞老师的言行，被要求晚上去办公室报到。

放学后，赫敏提议先去找Fred和George兄弟俩商量一下看看，这两个人在石桥（Stone bridge）的位置。他俩会锻炼哈利一行人掌握基本的魔法，不过罗恩总是到第2遍才能勉强施展得出来，教学完毕后直接返回黑魔法教室，在途中还可以顺便收拾掉一个不良少年。办公室就位于教室的最里面，然而老师使用了不知道是什么的法术，不仅把想法强行灌输进哈利的脑海中，还在哈利的手臂上留下了奇怪的印记。



从办公室出来，非常不满的赫敏诅咒说那个老女人简直就是怪物，声音也很让人不爽。为了弄清楚刚才发生的到底是怎么回事，众人决定去一趟图书馆（Library）查找资料。图书馆的入口在3层一个中年男人的画像面前，不过他却要求哈利他们调查一个叫Rowena Ravanclaw的人来自哪里，并说知道以后赫敏想暑假在图书馆内待多长时间就待多长时间。这里可以接受一个跑腿任务，帮忙把家庭作业送去给站在圣容室（Transfiguration）门口的同学，完成之后作为答谢他会把哈利一行人带入进图书馆。

此处有一个极为弱智的谜题，并且繁琐到几欲令露琪放弃继续玩下去的动力。图书馆内共有3个房间，一踏进中间的屋子就能看见在书架最顶端的上面搁着一本书，可是魔法的力量够不到那么高，应该如何把它取下来呢？逛一下房间的四周会发现角落处分别有两张写字桌和大柜子，聪明的人已经想到办法了吧，不过折磨才刚刚开始。没错，利用魔法将写字桌和大柜子都拖至书架的旁边，大柜子必须竖起来，倒的话可以施展浮空魔法复归原样，然后按△键从写字桌爬上大柜子就能够——就能够眼睁睁地望着那本书飞到另一个书架上面。好吧，我们再来搬运一次，结果这次它又飞回到原来的书架上去了。反复3次后书总算是落到了最外面的桌子上，然而当赫敏拿到手中时说出的台词几欲让露琪吐血："This isn't the right book."



虽然想要找的不是这本书，幸好在当中还是记载了一种魔法，总的来说算是变相的心理补偿。那么，去一个没什么人的地方练习看看吧。来到桃金娘的盥洗室（Myrtle's bathroom），按照屏幕正中央的指示，先按□再长按○点燃3盏烛台，此时暗恋哈利的幽灵女孩桃金娘现身了。她似乎对赫敏的存在感到相当不高兴，唧唧歪歪发了一通牢骚后又回去自己应该待在的空间。

接下来为了再度见到Neville而前往草药室（Herbology），中途可以顺道收拾掉3个不良少年。尚未进入草药室就吓了一跳，原来Neville培育的植物产生变异，严严实实地堵住了门口。不过刚好可以用才学会的灼烧魔法开路，然后一并把里屋的植物全部消灭干净，Neville终于松了一口气。他会帮忙打开7楼尽头房间（Room of Requirement）的门，这里面就绝对不会受到任何来自外界的干扰了。于是哈利与赫敏在新房间内练习使用□的新魔法，合力将练习人偶击倒后即可掌握该魔法。

返回7楼最高层的格兰芬多公共休息室，进入格兰芬多男生寝室（Gryffindor boys' dormitory）。从班长那里获悉老女人因为魔药



的泄漏问题准备处理Fred和George，只有事先拿回魔药才能让这俩人免受处罚，而穿着隐身衣是进入老女人办公室的惟一方法。之前他们俩兄弟无偿帮助过哈利，这次说什么也该轮到哈利一行人的回报了。隐身衣在寝室2层的置物箱里面，穿上后就会变为透明的形态令别人无法察觉，不过代价是不能和其他同学交谈，同时也不能使用魔法收集报纸。小心地来到老女人办公室，趁着她不注意的间隙从架子上取下魔药，之后返回男生寝室向班长汇报，这下子老女人就没办法责备Fred和George了吧。

忙完这么多事情接下来该放松一会了，随处闲逛看看校园的风景，还可以帮忙D.A.（邓布利多军）完成一些请求借此提升各项收集率。D.A.成员在地图上全部以手里剑的形状标明了位置，抵达指定地点同委托人对话触发任务，事件解决的D.A.成员会听从安排聚集在新房间，去那里能够学习到新的魔法。魔法的输入指令通过进入菜单后按R键看到，包括有名称和使用效果，最好牢记住6个最基础的魔法指令——吸



引术、推斥术、修复术、破坏术、浮空术和灼烧术，有不少请求会让哈利随机地使用这几个魔法若干回完成委托任务。

因为D.A.成员的总人数达到28名之多，一一介绍的话实在太过于繁琐，所以露琪仅把比较难找的部分挑出来单独做详细说明，以方便大家对照参考。

大厅里的旋转楼梯1层附近有一个成员，要注意的是无法直接选择这里作为目的地，其实就是入口大厅处左手边楼梯上的那个女生，稍微细心点便不会错过。她想要知道经由1楼直接传送至最顶层7楼的画像暗号，这幅画像的具体位置是通过旋转楼梯下到最底层（左转是上楼，直行是下去），从另一侧的阶梯登上楼跟画像对话，它会从自己口中主动说出暗号。游戏里还有一些画像可以做瞬间移动之用，如果记得路线的话能够省去很多跑来跑去的闲工夫，有一幅搁在钟楼（clock tower）上面的秃顶男人画像，需要用柜子挡住他的正对面，不让两幅画像相互对视才允许穿行。

在高架桥入口（Viaduct entrance）旁边有一个魔药实验室的社员，他是要哈利帮忙收集5株植物。其中有两株生长在圣容室庭院（Transfiguration courtyard）的角落，就是中央有一个貌似地球仪状的物体，并且按×键能够转动获得报纸的草坪；另外的3株位于海格的小木屋（Hagrid's hut），在地图最右边去往郊外房子的必经之路上可以发现。



圣容室庭院里的男生说校园内一共分布有5只长着翅膀的石像鬼，需要哈利分别跟它们交谈。这个任务的路线相当漫长和费时，找齐了再回来告诉院子里的男生就能令他加入D.A.。下面列出的是全部石像鬼的具体方位。

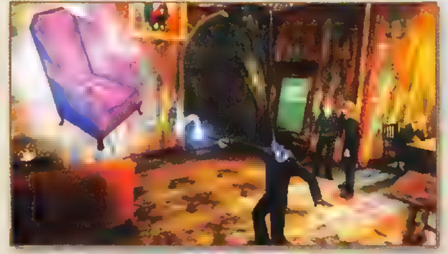
①圣容室进门左手边的一个笼子后面。

②从旋转楼梯上去4层后一直往前再右转，经过3名同学，会看见走廊的左边有一个小门，下去走到尽头的附近。

③老女人办公室前面的扶梯处。

④外用人行道（Exterior walkway）其中一头的门前。

⑤帮Colin从高台拿下数码相机的广场，有一个可以上去的楼梯。



最后一路前行来到医务室(Hospital wing)，得知图书馆现在已经完全对外开放了，虽然有一种不详的预感，还是再过去走一糟吧。果然，等在哈利面前的又是找书的谜题……

跟上次一样，先把写字桌和大柜子固定好把书拿下来，然后书会躲进一个固定的柜子底下。在旁边摆放的拖鞋能够把书吸引出来，故意放远一点它就不会再回去了，不行就多试几遍，可以适当改变拖鞋的位置。旁边书架下还有一摞一摞的东西，悬浮起来放在那本书的上面，成功就出现蓝点获得《怪物之书》。去找外屋的那个家伙，他让哈利回医务室拿瓶药剂，取来给他后又让哈利去调查清楚Nick先生是什么时候死掉的，知道后才会参加D.A.的集会。小丑Nick的幽灵在5楼的走廊不停出现，他死于1492年。总算让这个最麻烦的家伙加入进来，之后剩下的，就是去地图上标有手里剑形状的位置告诉其他D.A.成员集会的场所了，不过别忘记去练习用的房间学会3个新的魔法——反弹术（〇〇）、火炎术（△△△）和火焰术（△△），对以后的战斗很有帮助。

完成D.A.成员的募集情节后，在进入房间之前有一场恶斗，使用刚学会的新魔法施展攻击吧。接着来到猫头鹰之塔（Owlery），帮Colin

摆放恶作剧的箱子。塔门是关着的，从外侧的墙壁爬进内部，用浮空术把箱子放到闪光的格子里面；箱子的高度是游戏设置好无法调节的，具体应该放在哪个位置，当箱子靠近会发出金色的闪光。放完最后一个的时候，塔里进来一个面目可憎的男人，此时立刻跑去顶楼，从阶梯爬到天窗上，再顺着墙壁滑下来，成功逃脱出现场。

然后前往钟楼，这里需要将齿轮重新进行拼装，总共可以拆卸下来5个齿轮，不过实际上只要装好4个就算完工了。齿轮的编号如下：最小的褐色是A，稍大一点的银色是B，金色的是C，最大的银色是D。拆卸完之后，原来的模板中间有一个小小的转动齿轮E，首先把A放在E的右边，第二步把C放在A的左边，第三步把D放在C的左上，第四步把B放在D上面，就是紧接着上面一个拆卸不下来的银色齿轮。齿轮浮空的高度是固定的不存在垂直方向的位移，而且也只能放置于模板上有凸出点的那几个位置，安装不上则可能是离远了一点的缘故，稍微再靠近一些即可。

哈利接下来会往5个喇叭上面喷洒魔药，地





图上标有手里剑形状的5个地点就是喇叭的所在方位，其中有一个在城堡上的喇叭，需要从对面石桥的右侧先向下走，再沿着桥边爬过去才能够顺利抵达。钟楼庭院当中有一块大石头，垫在矮墙那边可以爬上去，施展浮空术把旁边的长凳搭在矮墙和前面的高墙之间做成支架桥，然后去高墙上就可以把想要的东西拿下来了，使用魔法放在喷泉的泉眼上触发情节。返回帮Colin从高台取下数码相机的广场，沿着广场2层角落里的一根柱子爬到最高处，拿到东西后下来把它放置于广场中央，再回到广场出口对着它使用灼烧魔法。圣容室庭院的过程也差不多，战斗获胜后取得物品，放到院子中央燃烧即可。

看完一段相当长的过场动画，跟随着一名女生前往南瓜地，抵达后对话飞往伦敦。穿过一个不算很复杂的迷宫拿到水晶球，哈利一行人沿原路返回，这里视角处理得不太好，很容易让人产生头晕的感觉。还好已经不剩下多少情节了，击倒最后的boss游戏通关，慢慢欣赏结尾处的剧透CG吧。

全魔法列表

拉丁文原名	中文译名	输入指令	效果说明
Accio	吸引术	×	将目标吸引至自己身边
Depulso	推斥术	△	将目标推斥到对面方向
Wingardium Leviosa	飘浮术	×△	让小型物体悬空，再按一下×即落下
Incendio	灼烧术	□○	在物体上点火使其燃烧
Reparo	修复术	○	修复好已经损坏的小型物体
Reducto	破坏术	□	打碎已经锁定为目标的物体
Stupefy	麻痹术	△	短时间令对手眩晕
Stupefy Duo	高级麻痹术	△△	长时间令对手眩晕
Rictusempra	咧嘴呼啦啦	△△△	挠人痒痒使其龇牙咧嘴
Protego	防御术	○	使用护盾抵挡魔法攻击
Protego Duo	高级防御术	○○	使用圣盾抵挡魔法攻击
Finite Incantatem	驱散术	○○○	解除战斗用魔法的效果
Confundus	混乱术	□	令范围内的对手陷入混乱状态
Petrificus Totalus	石化术	□□	令对手的整个身体完全石化
Levicorpus	倒挂金钟	□□□	令对手悬空，然后扔下他们使其眩晕



本作是D3公司推出的同名系列续作，作为一款侦探推理游戏有着不错的素质。玩家扮演特殊调查所的员工江波识子，在一件件意外以及充满危机的事件中寻找真相，拨开层层迷雾找出真凶。本作的难度是逐步提升的，玩家有时需要开足脑筋，把事件情节理顺从而推理出事件的真相。虽说是“简单系列”，但决不像玩家所想象的那么“简单”！喜欢推理破案的玩家一定不要错过本作。

NDS	D3 Publisner	2007年5月31日
	AVG	1—2人/2800日元
简单DS游戏系列 第15辑《鉴识官2》	?????	



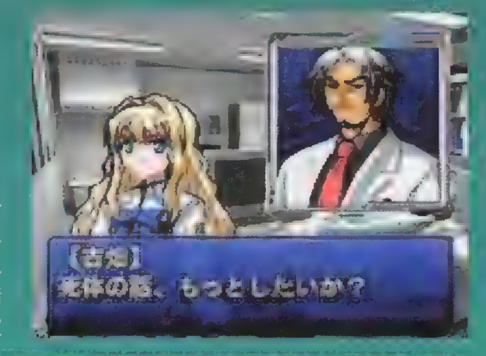
搜寻线索，找出幕后的黑手吧！

操作介绍

十字键	移动选项
A键	确定
B键	加速对话提示
X键	——
Y键	消除对话框
L键	向前翻对话内容
R键	向后翻对话内容
START	——
SELECT	——

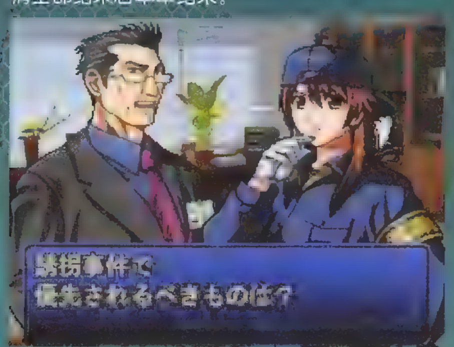
第一章《猫と十手と胁迫状》

主人公江波识子登场。来到事务所后先选择“戻ります”，然后选择“4F 所长室”，得到铅字拼成的“威胁书”。与所长对话时选择“人质の安全”。离开所长室，与查之介对话时选择“证据が必要”。回到“3F 科研ラボ”，威胁书被弄坏了。第二行自左向右需要放入的字是“田”、“连”、“素”、“ル”，第三行是“桂”、“ニ”、“ィ”，完成后点击“完成”。意思是“准备好钱，我再联络你，不许报警”。之后鉴定指纹，用触笔拖着下屏中的紫色圆环在威胁书上移动，有指纹时圆环会变为黄色，此时再次点击，随后用触笔在黑框中点击触指纹的形状即可，共有4处，三处人类的指纹都会采取失败，在左上方采集到猫爪样指纹，在随后的对话中选择“肉球”。之后选择“专门科に依赖します”，将照片交给“情报”，将威胁书交给“化学”。之后选择办公室（带问号的图标），与查之介的对话选择“将棋”，与かしこ的对话依次选择“将棋”、“龙蛇”、“泽温”，得知铅字来自“将棋ワールド6月号”。之后依次选择“夜[illegible]”、“下[illegible]”、“深川区”、“小岩アパート”。调查书架得到“地图”，调查棒球棒，得到信息“梦の岛会馆”，再调查垃圾箱，发现纸团。随后拍一张照片即可。与母亲对话时两个选项依次选择即可。之后选择“梦の岛会馆”，随便调查几次之后用触笔圈住自行车，随后再圈住车身上的字迹。之后在对话中选择“おばあちゃん”，随后调查后轮车锁部位，在对话中选择“后で反すため”。之后再次回到“小岩アパート”，一番对话后来到“都久田区”的“パレス都久田”，对话之后回到“深川区”的“小岩アパート”，得到第二封威胁书。回到科学研究所，将威胁书交给专门科的化学，用触笔将“万马”两个字圈住，再将其交给“法医”，之后再交给“生物”。接下来返回，用触



苏震 喜爱NDSL的朋友们，大家来交流一下心得吧！
读者资料 女，15岁，新疆乌鲁木齐中环路198号宏大幸福花园东区18栋5单元201号，830002

笔圈住威胁书的“8チ万”，再在证据中选择车锁的照片。之后是连线，祖父对お墓の中，祖母对お墓，母对パート，父对行方不明，苍对公民馆。之后在家谱中圈住“市悟”。随后再来到“深川区”的“小岩アパート”，得到“电话の录音”。回到科学研究所3F，自左向右调查波形图，之后将光盘交给专门科的物理，调查波形图右侧细长部分，得到“エンジンの音”，再将其交给交通。之后回到办公室，在对话中选择“监禁状态ではない”，随后再选择“市场”。之后来到“4F 所长室”，选择“公开搜查请求”，在证据中选择光盘。之后回到3F，在连线图中将红和苍连在一起。之后再来到“深川区”的“小岩アパート”，对话之后来到“都久田区”的“筑地市场”，得到“携带の写真”，随后来到“深川区”的“小岩アパート”，对比照片在书架上找出不同。回到科研所，将将棋杂志交给指纹，将“ボロボロしたもの”交给化学。之后再回到办公室，在对话中选择“双子”，随后将图片放到地图中央相同的部位，需要用左右上方的按钮来转换方向。剧情全部结束后本章结束。

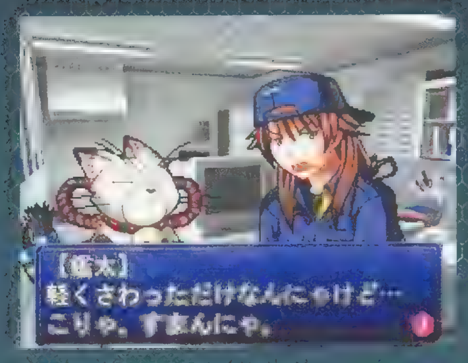


第二章〈盗まれた匂い〉

一开始与远山、犬饲、里美的对话全部依次点击对话选项即可，随后得到“ホイッスル（笛子）”。之后的对话选择哪个都可以，然后用触笔触摸狗的重要部位即可，比如爪子、鼻子等，之后退出，回到科研所3F，吹笛子给专门课所有人听，在物理部需要对着麦克风吹一次，随后还要吹两次。之后来到4F所长室，依次点击对话选项即可。然后回到3F，依次点击对话选项后来到“南东京国际空港”，选择“ロビー”，剧情过后来到“手荷物受取所”，点击放大镜图标，调查行李箱，在衣服中找到“白い粉末”，在箱盖右侧找到“スパイスの瓶”。回到科研所的专门课，将“白い粉末”和“スパイスの瓶”全部交给化学，之后回到办公室，与寒川的对话依次点击选项。之后来到“使役犬训练所”，与犬饲的对话中依次点击选项，得到“训练记录”和“ダミーの保管”，来到训练所得到“ダンボール箱”、“泥”、“シッキーの唾液”以及“シッキーの毛”。回到科研所，将“训练记录”交给情报，依次点击选项。将“ダンボール箱”交给化学，得到“ダミー”，将“シッキーの唾液”和“シッキーの毛”交给生物，将“泥”先交给物理再交给化学，然后再交给生物，之后依次点击选项，随后回到办公室，在对话中先选择“问题あり”再选择“训练内容”，随后在证据中先选择“ダミー”，所后选择“シッキーの唾液”和“シッキーの毛”，随后再选择“ダンボール箱”。来到“使役犬训练所”，用触笔找到4处印记，再用触笔挖出“ボロ布”和“カギ”，之后在墙角处找到“燃えかすA”和“燃えかすB”，回到科研所3F，将“カギ”交给情报，随后选择“开锭 PM 3：39”，之后再选择“开锭 PM 3：58”，得到“保管库の开闭记录”。回到办公室，选择“あると思う”，在证据中选择“スパイスの瓶”，随后再选择“ボロ布”和“燃えかすA”。之后的对话中选择证据“[illegible]”，再选择“スパイスの[illegible]”，随后选择“麻药を密输のため”，再选择“犬饲さん”和“カギ”。随后来到“南东京国际空港”的“コインパーキング”，将地上的帽子圈住，在汽车副驾驶座找到“トランシーバー”，在驾驶储物箱中找到“手纸”和“里美の写真”。回到科研所，剧情过后将“トランシーバー（对讲机）”交给物理。回到办公室，在证据中选择“里美の写真”，对话后再选择“对讲机”和“手纸”。之后与远山的对话选择“犬饲の帽子”。来到“南东京国际空港”的“コインパーキング”，第一次方向选择为“左、前、前、右”，第二次为“右、右、前、左、前、右”，然后选择“ばっちり”。在房间调查沙发上的皮包、桌子和门。之后先选择“手纸”再选择“里美の写真”，剧情结束后本章结束。

第三章〈ロマンの値段〉

剧情过后选择“所长”。之后来到“4F所长室”，在对话中选择“受ける”。来到“ニッポンギビルズ”的“成田事务所”。在对话中先选择“何か隐している”，再选择“断る”。先回到科研所3F再来到4F所长室，与查之介的对话选哪



个都行。然后回到3F，在对话中选择“视点”。随后将“富士山日本画”交给物理，之后用触笔在画面移动，人物下方有亮点，之后推出再用触笔圈住。接下来将“颜料”交给化学。回到办公室，将“伊势神宫”和富士山连接起来。之后来到“ニッポンギビルズ”的“成田事务所”，对话中的选项选哪个都行。之后回到科研所3F，先将画交给化学，再交给指纹，然后把印章部位圈住。随后的对话中先选择“绘の具”再选择“印章”。来到“成田事务所”，对话后来到“古美术街”的“城音古董店”，得到“古びた指轮”。回到科研所将“古びた指轮”先交给指纹再交给化学，然后再交给生物。回到办公室，在对话中选择“揶揄（やゆ）”。来到“城音古董店”，对话后选择第二行右侧的十手。然后来到成田事务所，对话后回到科研所3F，选择所有人之后来到4F所长室，对话后回到3F，将画右侧的云圈住，对话后将画交给情报，人脸对比部分“头部”选择右上，“目元”选择右下，“口鼻”选择左下，之后来到“成田事物所”，用触笔进行瞄准，按L或是R键发射，猫抓住气球后要快速用触笔摩擦气球。击落气球后发生剧情，剧情结束本章结束。

第四章《死体农场から来た女》

与古佃以及小鹰的对话依次选择选项即可。回到科研所后来到4F所长室，依次选择对话选项即可。回到3F将“古佃メモ”、“检死官の情报”、“变死体搜查の辞令”全部交给情报，随后依次查看选项即可。之后来到“大京区”的“シャルム大京”，与巡查的对话依次选择选项。之后在房间中调查茶几、日历，然后来到浴室，调查地上的刀子、浴巾。然后在浴巾上调查指纹，同样还是有指纹的地方圆圈显示为黄色，再点击一次，然后用触笔点击黑框。之后将浴室和房间拍照。然后回到科研所3F，将“指纹”交给指纹，将“刀子”交给物理，将“浴巾”交给化学，将“日历”交给情报，在对话中选择“铅笔”，然后用触笔在日历上涂写。之后将“ノートパソコン”交给物理，将“财布”交给心理，在对话中选择“物盗りではない”。最后将“诊查カード”交给情报。之后与查之介对话时选择“11日と25日”。然后回到办公室，对话时选择“とは言いきれない”，之后在证据中选择“日历”，然后圈住写有“中华街”的28号，之后再圈住浴室中的马桶。然后来到4F所长室，对话中依次选择选项即可。之后来到3F，将“检死报告书”交给情报。然后来到玄关，对话后来到“东都大学病院”，对话后回到科研所3F。先选择“概观”，然后选择“体温”，在尸体的腹部直肠部位画圈，之后选择“外表检查”，先检查胸部，然后检查头部和脖子，在脖子上的白点处画圈，再调查眼睛，之后调查左手和小腹。最后是“解剖检查”，直接检查胃部即可。随后将“胃の内容物”交给化学，之后回到办公室，在证据中选择“咽喉”与“左手”的照片，对话中选择“犯人は知人か家族”，然后选择“爱情”。之后与查之介的对话中选择“着衣はつけてない”“12–24时间”“12—16时间”，“10—15时间”，“12—15时间”，“午前2—午前5时”，在证据中选择“胃の内容物”。之后与情报的对话选择“イタリアン”。与教授对话时选择“午前2时”，然后与查之介对话时在证据中选择“浴巾”，然后选择“浴槽を[illegible]”，然后来到所长室，对话后来到大京区的“シャルム大京”，在房间内喷药找出遗留的血迹，主要在浴室的门上，两侧以及门口的垫子旁边。回到科研所3F将血迹照片交给法医，之后来到“东都大学病院”，与护士对话时依次选择选项即可。之后来到大京区“识子の家”，完成拼图之后调查房间的内墙壁上字画的黄色部分，然后用触笔圈住。之后返回科研所将芋头交给化学，然后回到办公室。接下来到东都大学病院的“ナースステーション”，与护士的对话依次选择选项即可。接下来来到“烧却炉”，调查炉膛。回到科研所，将炉灰交给化学。之后得到电脑数据，把数据交给情报，依次点击选项即可，需要注意的是在“过去の揭示板”中一定要选“8月”。

回到办公室，对话中选择“ほぼ确实だろう”，随后选择“できない”，之后再选择“エレベーター”。所后与情报的对话中选择“9月25日”，“1时－4时”，“13阶”，随后圈住下屏男性手中的垃圾袋，然后再圈住手腕。之后先到4F

所长室报告，再来到东都大学病院的“精神教授科室”，调查墙角的大柜子，密码锁的解锁顺序是“向左转到3，向右转到5，向左转到0，向右转到2，向左转到0，向右转到6”，然后选择“监视カメラ映象”，之后回到科研所将手表交给化学，在上弦的按钮处找到血迹，回到办公室，在对话中选择“ナポリタントマト”，然后在证据中选择“掲示板の过去ログ”，再选择“受害者の一覧”，之后选择“监视カメラ映象”，随后是“リビング写真”，之后是“飞沫血痕”，之后选择“日历”和“笔记本电脑”。剧情结束后来到4F所长室，之后来到大京区“南东京市警察署”，与江波警视正对话时依次选择选项即可。审问小鹰时依次选择选项即可，之后在证据中选择“飞沫血痕”。剧情结束后本章结束。

第五章《长い夜》

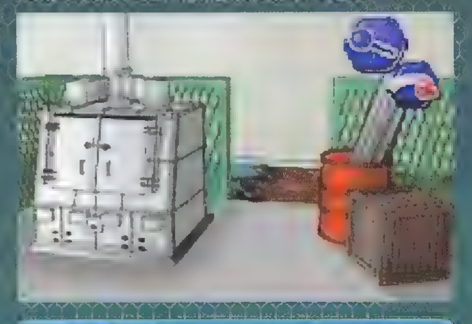
剧情之后先来到科研所的4F找所长取得许可，之后来到都久田区的“乙山教授の家”，之后回到科研所3F将照片交给情报，之后先回到办公室再来到所长室，对话中选择“同じご饭を食べる”，接下来的两个选项选哪个都行。然后回到都久田区的“乙山教授の家”，在房间内随意调查一定次数即可，接下来又是喷药，在写字台的抽屉、保险柜、书架、笔记本电脑以及玻璃窗上都可以找到触摸的痕迹。接下来在画面中寻找入口，光标变为手的形状时既是入口，用户名选择“NEHI”。回到科研所3F，查看“画像”和“テキスト”之后选择“もういい”，随后将“HPの画像”交给心理，随后先点中“4/1”，再点中“4/1”下面那行字，之后再点“犬田胃散”，回到办公室，在对话中点中画面的有“FUEL”字母的部分。之后的对话中选择“观测队の参加年”。之后来到都久田区的“乙山教授の家”，密码为19932001，转动方式为先向右转一个数再向左转一个数右左交替。回到科研所，将“トゲトゲの靴”先交给物理再交给指纹，将“书类ファイル”先交给指纹再交给物理，将“黒い石”先交给物理，随后在对话中选择“陨石”，然后再交给化学，然后回到办公室，在对话中选择“陨石ハンター”，然后在证据中选择“书类ファイル”和“黒い石”，在地图上圈住陨石堆积的位置。之后出现的页面中先点中“循环水”，再圈住“馆”字，在对话中选择“建筑名”，再选择“大使馆”、“外交特权”。接下来来到深川区的“南米料理店”，选择“教授の写真”，之后回到科研所3F，再次选择“教授の写真”，然后再选择“指纹课”。之后返回“南米料理店”，在证据中选择“书类の指纹”和“写真の指纹”，对话时选择“本当”，之后依次选择选项即可。然后回到科研所3F，对话中选择“パソコン”，然后来到都久田区的“乙山教授の家”，对话时选择“至からの传言”。返回科研所3F，将“雪洞の写真”先交给指纹再交给生物，将“伤の写真”先交给法医再交给生物，然后回到办公室，对话中选择“何か被った人间”，然后选择“冰”、“ある”、“芦茂”，之后来到都久田区的“乙山教授の家”，适应小游戏，先把マリオ送过去，再把ゴンザレス送过去同时把マリオ接回来，接回マリオ的同时再把陨石送过去，最后把マリオ送过去。之后剧情中的对话选择“トゲトゲの靴”，剧情结束后本章结束。

第六章《恶魔の火游び》

剧情过后来到4F所长室，质问时依次选择选项。随后与と远山对话时“放火の可能性”选择“13%”，“放火犯の特征”选择“男”。回到3F，将“火灾搜查の辞令”交给情报，依次查看选项即可，随后与物部的对话依旧依次查看选项。之后来到成西区的“日野宅”，与远山对话时选择“颜”，与巡查对话时依次选择选项。之后用把触笔移动到墙角柜子下部，再，指示器反应达到最高，然后退出，再把刚才发现的部位圈住。之后在地板上找到“マッチ”和“靴の片方”。然后再拍照就可以了。回到科研所，与古佃对话先依次选择，之后尸体调查时查看颈部和心脏即可。之后将“日野宅燃烧加速剂”交给化学，将“マッチA”交给物理，再“[illegible]”先交给物理再交给指纹。回到办公室，“出火原因”选择“放火”，证据选择“日野宅燃烧加速剂”和“マッチA”，之后的对话选择“死后焼かれたもの”，



证据选择“支气管写真”和“心脏内の血液”，然后死因选择“他杀”，证据选择“舌骨写真”，最后选择“マッチA”。然后去4F所长室，与警视正对话时依次选择选项。翌日先来到科研所4F所长室，回到3F后将“连续放火事件资料”交给情报，依次选择选项。回到办公室，与远山对话时依次选择选项，之后选择“はい”或“いいえ”都行，然后选择“秩序型”，证据选择“マッチA”。然后选择“はい”，再在地图上点击各种颜色表示的点以及X图标还有汉字，得知红色为第一次放火地点，浅蓝色为第2—5次，绿色为6—11次，黄色为最近一次。之后圈住红点即可。然后在下屏圈住纸票左上方的黑色部位，之后将“マッチの扩大写真”交给物理，然后最左边的旋钮调到“8”，中间的调到“1”，右边的调到“5”。之后的假名排序是“えなみしきこ”，之后来到城西区的“北村宅”，与远山对话时依次选择选项，然后调查沙发左侧、地板上的人形图、白点、黑色部位以及日历下方立柜上的照片，然后再拍照。回到科研所3F，与古佃对话时依次选择选项，然后将“北村宅燃烧加速剂”交给化学，将“マッチC”交给物理，将“写真立て”交给物理，将“床の血痕”交给化学，将“床の毛发”交给法医，最后将“识子の写真”交给法医。回到办公室，选择“放火”，证据选择“北村宅燃烧加速剂”和“マッチC”，然后死因选择“失血死”，证据选择“床の血痕”，然后选择“他杀”，再选择“识子 の写真”，最后选择“焼け焦げた靴”和“マッチの扩大写真”。之后来到所长室，对话时选择哪个都可以。然后回到大京区“识子の家”，对话依次选择选项即可。晚上调查“居间”和“佛间”，然后点击墙上字画的下方黄色部位，之后选择“壁を押す”。第二天来到科研所与警视正的对话依次选择选项，之后与芦茂的对话依次选择选项。然后选择“はい”。之后选择“マッチC”，再选择“燃烧加速剂检知器”，之后在芦茂身上进行全面检查，每一个部位都要查到。回到科研所3F，将“若叶巡查の证言”交给情报，然后对话选择第一项即可。之后回到办公室，对话后再来到所长室。之后的剧情中最好先“セーブ（保存）”一下，然后用触笔在下屏拖动，寻找凶手，按L或R键射击，有警告音时表示自己被瞄准。此时要及时发现敌人并射击，没子弹时按L或R即可，击中对方5次即可胜利。之后追上敌人再次战斗，方法同上，此次击中敌人3次即可。翌日的对话先选择“秩序型犯罪者”，再选择“12件目”、“日影”。然后先来到3F，对话后将“大量のマッチ”交给物理，之后来到所长室，剧情结束后本章结束。



第七章《パンドラの匣》

与寒川对话依次选择选项，之后来到3F将“密闭容器”交给化学。然后来到大京区“识子の家”，打电话时依次选择两人即可，之后选择“COを添加したか”。来到“警察病院”，对话时依次选择选项。回到科研所，将“警视正狙击事件”交给情报然后依次选择选项，接下来将“警视正の外伤写真”交给法医，选择“1cm以下”。回到办公室，对话中选择“证据を捏造”，然后选择“证人”、“それ以外の人物”、“捕まえた2人”。然后来到所长室，对话后回到3F，将“[illegible]の检死报告”交给法医，选择“近射”。将“[illegible]の铳弹データ”交给物理，然后选择はい或いいえ均可。然后来到港南区的“水森公园”。回到科研所3F，将“メモリーカード”交给情报，将“[illegible]の检死报告”，然后依次选择选项。回到办公室，在第一个录像画面中调查所有人物、桌子上的纸和右下角的显示时间。第二个画面中调查所有人物、所有椅子以及右下角的时间。之后来到玄关，对话后来到大京区“南东京警察署”，调查所有的血迹、椅子，然后拍照即可。回到科研所3F，将“取调室の写真”和“取调室の铳弹”全部交给物理。回到办公室，



对话中先选择“江波警视正”，然后选择“头部の前方”，接下来在下屏中圈住桌子上白纸的部位，然后来到港南区“第2埠头埋立地”，与寒川对话时依次选择选项，然后选择“[illegible]”、“射手鉴别”，之后对着左右胳膊喷药即可。之后的对话选择“所长頼み”，之后的三个选项选哪个都行。与クラリス对话时依次选择选项，之后拼图，做好先把四个角拼好，如果符合的话该碎片会自动贴到边框上。回到科研所，与シモーヌ的对话依次选择选项，然后将“クラリスのメモ”交给情报，依次查看选项即可。调查时“X”选5，“Y”选3。之后选择はい或いいえ均可。第一个人头部选右上，目元选右上，鼻口选右下。第二个人头部选右下，目元选左下，鼻口选左下。然后将“[illegible]の似颜绘”交给生物，将“アンディの似颜绘”交给交通。回到办公室，与远山对话时依次选择选项。与かんこ对话时选择“アンディの似颜绘”，然后选择“クラリスのメモ”，之后再选择“香水”，之后在纸的中下方喷药，出现数字“356”，第一个字母是“C”，第二个“E”，第三个是“F”，之后选择はい或いいえ均可，第一个字母选“A”，第二个字母选“G”，第三个字母选“E”，之后选择“警视厅公安部”，证据选择“密闭容器”、“アンディの似颜绘”，证明VZ13的流失是犯罪行为选“クラリスのメモ”。要调查的人物选择“アンディの似颜绘”，要调查的物品选择“密闭容器”和“メモリーカード”。之后来到“警视厅ビル”，从证据中选择“盗听记录”，之后来到“拘置独房”，调查马桶下部左侧的毛发之后再拍照即可。回到科研所3F，将“独房内の写真”交给物理，对话时依次选择选项，将“独房内の毛发”交给生物。回到办公室，对话时选择“独房内の毛发”。之后将“殉职警官の情报”交给情报。回到办公室，对话时选择“殉职警官の情报”。尸检时先点击面部，调查五官、喉咙，返回后调查右手。之后将“爪からの采集物”交给法医。回到办公室，对话时共有6次选择，依次是1“缢死”、2“绞死”、3“颜面写真”、4“自杀”、5“首筋写真”和“爪からの采集物”、6“盗听记录”。之后来到大京区“警察病院”，对话时选择“南科研を辞める”。剧情结束后本章结束。

第八章〈十手はめぐる〉

首先给“燃えた街路树”拍照，然后再调查“燃えた街路树”。接下来选择“鸣る”，再选择“イメージを送る”。之后的对话选择“气配を消す”、“心を读む”。随后的对话依次选择选项。然后选择“エンケリさん”。点击画面中的“UFO”。在科研所3F，将“分光器スペクトル”和“サーモグラフ画像”都交给物理，将“音声データ”交给指纹。回到办公室，对话依次选择选项。接下来选择“心を读む”，拼字“女市”在左上方，“き”在中间，“ん”在右下方。然后选择“イメージを送る”，接下来选择“怪光线”再选择“鸣る”。之后还选择“鸣る”，最后选择为“指纹”、“身体の伤”、“伤合わせ”。剧情结束本章结束。

心得

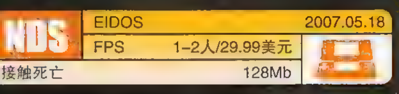
本作中人物增加不少，事件的细节也有所提升，只是音乐方面让人稍有不满。虽说是简单系列，但是越往后越难，需要玩家开动脑筋进行思考推理的部分并不少，虽比不上《逆转》系列，但差得也不多，不过对日语苦手的玩家来说想要体验本作确实有一定难度。游戏中在专门课鉴定完后一般都要回到办公室进行整理，回办公室之前大家最好先存档，否则有时选错一次就会Game Over，存档可以在科研所的“屋上”进行，或是点击大地图右下的白色图标。本作操作简单，全过程只用触笔即可完成。希望大家都来体验一下身为“鉴识官”的快乐吧。



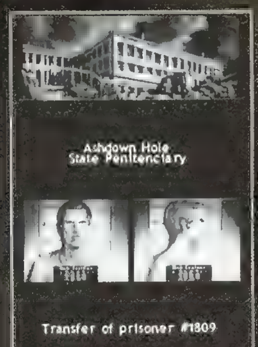
叶开	爸爸早些回家我们一起玩！
读者资料	男，18岁，浙江宁波华充城华绣巷74-502，315040







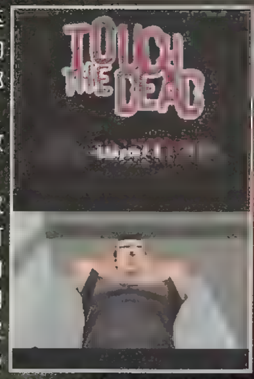
还记得很早以前EIDOS曾经公布过一个新闻，那就是会用一种全新的理念来开发一个经典的光枪射击游戏，这个想法塑造成了我们今天手中所玩到的《触摸死亡》。这个游戏在远远一年前就已经正式开始进行制作，只不过当时的制作厂商并不是如今的EIDOS，而这部作品最早的名字则是《死与愤怒》，这部作品并没有顺利开发完成，但是这个项目被EIDOS拾起来之后重新制作成为了一款经典光枪设计游戏。游戏以漫画的形式进行开场，而正在你回味着漫画中所讲述的这一切时，关押你的铁门被打开了，你并不知道为什么？你只能漫无目的地走出房间，四处寻觅，没有武器的你仍然有很多事情要做，直到你发现一把拥有无限弹药的手枪被随便地丢在一个房间内，从你拿起它的时候，对！也就是从此刻开始,你会"接触死亡"。



我是一个悠闲的人，起码在我的世界中。为了养活自己我不得不去辛苦的工作，但是工作所给我的报酬只能够让我勉强的进行生活，在这个充满了压力的社会中如果想要成为一个站在人群之上的人那么最快的途径就是得到大量的金钱，随着对金钱的渴望，我开始私自打起了自己的小算盘。在某天一个名叫汤姆·杨森的人通过我在墙头张贴的海报内所留下的住址找到了我，见面后他亲切的说出了自己的名字与职业，原来他是一个专门替人找打手的"混混"，他在街头看到了我所张贴的招工启示所以就特地来看看我，我比较热情的用我为数不多的啤酒接待了他，他看了看我问我是否能够胜任担当保镖的工作，并且不厌其烦地一遍一遍给我讲述这行业来钱的速度，慢慢地他将我的心说动了，只要每天站在某个大人物的身边就能够获得大量的金钱，天下间有哪个傻子不愿意呢？在接受了三万美元的订金之后，我答应他明天我就和他一起去见见需要我当保镖的这个大人物。

第二天一早我穿戴整齐，拿出杨森送给我的职业化西装穿在身上走出了家门，坐上前来接我的汽车，我来到了那个大人物所在的地方，这是一座非常豪华的大厦，抬起头来甚至望不到顶层。走入大厦之后乘坐电梯来到了总经理室，杨森首先进去找大人物商谈，我一直在门外苦苦等候等了大约一个钟头之后一个身穿黑衣服戴着墨镜的大家伙把我带了进去，电视中经常看到这种打扮的保镖，难道我以后也会成为他这个样子？正在胡思乱想的时候我已经来到了最内间，我看到了这个大人物，原来她是一个女人，而且还是一个很漂亮的女人。经过杨森简单的诉说我明白了我上班后所要做的第一件事情就是去教训一个叫做哈里的小偷，在某天里这个叫做哈里的小偷偷走了这位女士的一百万美元，接下了这个任务后我收下了大人物所扔过来的钱箱，打开之后我看到了

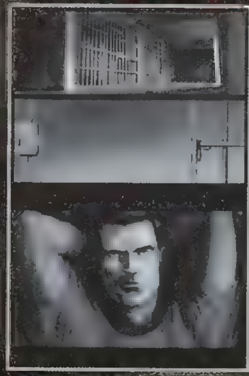
好多的钱，是的！这个箱子里面有好多的钱，也许我一辈子都不会见到这么多钱，我在那一刻被钱给收买了。



拿着这些钱回到家中我就开始打算如何实行这个“教训”的计划，我用一个星期的时间来熟悉哈里家附近的情况以及他身边的朋友，通过哈里的个人资料我了解到如果想要接近哈里那就需要先接近他的姐姐吉森。通过资料上的地址我找到了吉森所住的房子，在那里我看到了她，为了套近乎我将我自己“变成”了哈里大学时期的朋友，她姐姐真是一个善良的人，跟我讲述了很多哈里儿时和年轻的事情，真不明白这样一个家庭为什么会培养出一个有小偷品质的孩子。打听完一切后，我认为我可以对他下手了。一天后的傍晚，我来到了哈里的住所，超乎我所想象的是，这是一个十分豪华的别墅。只不过与这个别墅不相符的就是屋子里面十分的漆黑，不过这种漆黑正好可以为我的行踪形成一座保护伞。我绕到了别墅的后面打算从后面进入这座大房子。来到了别墅的后面还没有等我开始进行开锁的工作，门就已经是打开的了！我心中感到了怀疑，未免我的运气太好了吧？进入房间内部照样还是一片漆黑，我摸索着一层一层的进行搜索，一直到第三层我终于在角落的浴室内听到了“哗哗”的水声，原来这个家伙正在舒服地洗澡，但是洗澡的时候不开灯可真是一个奇怪的习惯。推开浴室的门我慢慢地从身后取出了黑色的头套准备对罩在这个家伙的头上，但是我走到浴室里面后我惊呆了！血地上到处都是血，墙上、地板上、洗澡的龙头上无论哪里我能看到血，这个浴室简直就是一片红色的地狱，哈里的尸体在地上被切割得到处都是，我禁不住地大吐起来，我迅速地跑到楼下的休息厅内稍作休息，准备打电话报警，可是拿起电话后我才发觉，原来电话线已经全部都被人切断了，而此时远处传来了警车的声音，当警察冲进来将我制服的时候我终于明白了这一切都只是一个阴谋，警察从我车子的后备箱中找到了大量沾有哈里血迹的工具，我就这样在没有任何狡辩能力的情况下被宣判了死刑并且将刑期定在了二个月后，我就这样被送进了一所监狱，我成为了一个“替罪羊”，一个住着豪华别墅的人怎么会是一个小偷？如果当初我能够冷静地考虑这些问题的话那么也许我就不会钻入这个早已经为我设计好的圈套，如今所有的证据都指向我，我看来没有希望洗脱掉这个罪名了，也许监狱内的电椅就是我人生的终点。



在这两个月我不断的要求重新审理这个案子，并且要求警方寻找杨森，以及那个拥有豪华大厦的女人，但是警方在资料库内根本就找不到杨森这个人，而那个豪华大厦的老板也并不是那个女人，我被彻彻底底的陷害了，我慢慢地学会了放弃，躺在监狱的床上无聊的望着天花板，上帝就这样将我抛弃了吗？



马上就要到执行死刑的日子了，我仍然和往常一样无聊地躺在床上，不知道从什么时候开始这所监狱内的犯人开始不断的消失，更为准确的说是自从被狱警们带走后就再也没有回来，他们都去了那里？反正我一个要死的人，也就不要去管这么多了吧！正当我在进行思索的时候监狱的门突然被打开了，但是随后并没有人进来，或者是通过监狱顶层的喇叭说些什么。门开之后我反射性地坐了起来，朝着门口大喊了一句：“有人吗？”这时有一个声音告诉我说：“赶快离开这里，这里不久就会变成一个地狱。”离开这里？难道我自由了？“我要到那里去？”这句话并没有人回答我，为了担心这又是一个阴谋我小心翼翼地拉开了铁门，平时热闹非常的监狱如今死气沉沉，没有一点生命的迹象，难道这是我的错觉？这些都是一个梦境，我猛地用手拍了拍自己的脸，这样做使我清醒，我慢慢的前进来到了一个分岔口后我选择了右路前进，无论是牢房还是狱警门休息的地方都没有一个人，整个监狱给人都是一种静悄悄

的感觉，这种安静如今摆在这里已经不是一种让人轻松的解放，取而代之的则是一种恐怖，在前面不远处我看到了一把手枪，我捡起了它将它紧紧地握在了手中，在这种压抑的气氛下这把手枪给足了我勇气，毕竟这里静的实在是太让人觉得可怕了。前行不久后，我发现后面传来了脚步拖拉而又带着严重喘息的声音，我回过头去看到了也许让我一辈子都忘不了的情景，一个已经面目全非浑身瘦的皮包骨的家伙流着口水向我慢慢地走来，我慢慢地后退，直到拿起我手中的枪我才鼓起勇气对着他大声的喊出“别再过来，”但是这个蹒跚的家伙并没有听到我所说的，一边哼着他那让人听不懂的歌曲，一边向我走过来，我再也忍受不了这种刺激了，我大喝一声，对着他开出了我生命中的第一发子弹，就这样我命中了这个人的头部，鲜血爆了出来，我走到他的身边仔细观看他的情况发现，这个人已经不能称其为人因为他的内脏以及大脑基本上都已经成为了空壳，但是不知道是什么一直支持着他这样继续前进。就在我正准备前进的时候，身后又慢慢地走出了几个相同的“人”而这次我才真正的发现放我逃生的那个家伙所说的变成地狱是什么意思了。我掏出手枪继续放在胸前对着上帝祈祷着，希望这里不会成为我的坟墓，因为我所要面对的是一群没有思想只会攻击的怪物。现在也许电椅的死刑对我来说是一种解脱，我现在别无选择只有拿起手中的枪逃出这个恐怖的“地狱”。

游戏指南

由于这是一款光枪游戏，所以最为特殊的系统那就是玩家使用触摸笔点击屏幕来攻击敌人，很早以前许多人在进行光枪游戏《死亡之屋》的时候就曾经试想过如果要是可以指哪打哪那么岂不会更加简单？而今天托NDS触摸屏的福，玩家可以实现这个愿望了，在游戏中玩家所要做的就是不停的上子弹，切换武器以及点击屏幕攻击敌人。这样做使得游戏简单了吗？事实上并非如此，杂乱无章的僵尸更会让人感到麻木，而它们那些厚实的生命力会让你感到疯狂。

●操作

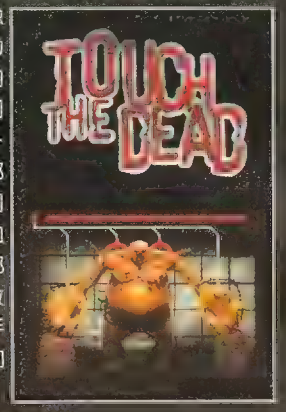
十字键：不同的方向用来切换不同的武器，这点设计得十分优秀。
XYAB：没有任何作用。



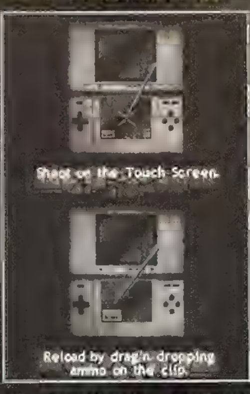
暂停键：暂停游戏回到菜单。
选择键：游戏中没有任何作用。
L/R：游戏中没有任何作用。

●游戏的进行方式

和一般光枪游戏一样，游戏的移动并不是由玩家来进行操纵，取而代之的则是由电脑来进行移动，玩家的目的就是作为一个旁观者来从侧面纵览整个游戏剧情的发展，《触摸死亡》将会自动带你穿过一条条的走廊，经过一间间的监狱－而你唯一需要担心的就是那些游荡在监狱四周等着品尝你新鲜血液的囚犯，将全部的精力都聚集在敌人身上吧，使用手中的武器打爆它们的头颅。



●子弹更换方法



在游戏中手枪和MP5的子弹虽然是无限量的，但是仍然需要我们手动更换子弹，更换子弹的方法是什么呢？其实在选择soldgame之后的游戏操作介绍内已经告诉了我们，那就是将屏幕右下角的子弹拖入屏幕左下角的弹夹中即可完成一次子弹更换，玩家可以用快速拖动的方法更换子弹，并不会耽误过多的时间。

●生命以及子弹回复方式

游戏中被那些讨厌的僵尸咬到怎么办？生命



值会一点一点的减少，在屏幕上方左边长条所指示的心脏就是玩家的生命。生命减少后玩家不用担心，玩过光枪游戏的应该都会知道，在游戏中还存在着各种各样的补充道具，而取得它们的方法就是用武器攻击游戏背景中的箱子或者其它能够打碎的物品，打碎之后就可以自动获得而不需要玩家再去费力气击打它。

●武器的获得



除了游戏刚开始为玩家所准备的武器之外还能够获得其它的武器，其中包括，铁钩、散弹枪和MP5。武器的获得方法其实很简单，只要跟着剧情慢慢前进就可以自动获得，同时每个武器还能够进行等级的提升，等级的提升根据玩家所选择的路线会有一定的区别，经过等级提升后的武器会加快更换子弹的速度。

游戏心得



游戏总共为玩家准备了四个关卡，在这四个关卡中玩家需要利用手中的武器消灭幕后的主使者最终逃出这里。但是游戏并不是那么简单就会让玩家完成任务，因为游戏的记忆功能设计得比较特殊，游戏只会在每关的DEMO画面后进行存盘而且死后就算选择继续的话那么就会重DEMO后开始游戏，所以玩家需要注意的就是一定要珍惜每一发子弹，争取子弹全部命中敌人的头部，而且先出现多个敌人的时候一定要优先消灭移动速度最快的那个，胖子丧尸也是优先消灭的对象。

游戏中每个关卡的结束都会出现一个把守关卡的BOSS，当然这已经是光枪游戏不能缺少的俗套之一，每关的BOSS都制作得极具魄力，但是仍然缺少不了致命的弱点，每次攻击BOSS之前都会为玩家所提示BOSS的弱点之处，只要精准地射击，那么对于这款《触摸死亡》来说BOSS战要比杂兵战简单的多。

游戏中存在着很多可以打破的物品，包括随处可见的箱子和一些橱柜器材，打碎后就会在里面出现补给物品，玩家最好可以将遇到可以打碎的东西全部打碎，这样才能为游戏提供充足的火力。



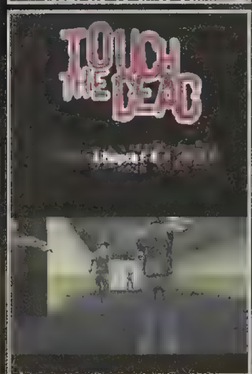






在游戏中会出现多种进行方式，比如说在限定时间内消灭连续出现的敌人，快速地消灭敌人并且不受伤害等等，这些方式都需要玩家反复进行练习，因为到了后期敌人的生命会直线上升，往往一些重量级的武器也不一定可以轻易消灭，游戏已经将光枪游戏进行了简化，点哪里指哪里已经在NDS上实现，所以玩家一定要枪枪爆头。





游戏中的每个武器都会进行升级，升级的方法是根据玩家所选择的路线而进行，所以这个游戏通过一次并不能体会到这个游戏的爽快感，请尽量地多尝试游戏至少将一种武器升至满级，你可以体验到虐待僵尸的快感。

上子弹玩家可以通过快速滑动的方式，往往只需要轻轻一划就会将子弹装满，并不用点住子弹后再进行拖动。

游戏中还有双人模式，双人模式的内容是两名玩家共同对抗敌人，有机会的玩家一定要试一试联机模式，双人的感觉可是很不一样的哦！

●题外话：这一切起源于模仿

不得不说的是这是一款在NDS上少见的准光枪射击游戏，出于NDS屏幕的因素，光枪游戏并不可能被制造在此主机上，至少以前的厂商也会有这种将光枪游戏以如此方式进行的想法，但是由于光枪游戏的“意义”的问题都使他们放弃了这个想法，而这款《触摸死亡》的出现不得不说是EIDOS的一种大胆尝试，至少它们将光枪游戏真正地出在了NDS上。这款故事的剧情无论从设定还是一些细节，我们都不难看出这款作品与SEGA公司很早以前的作品《死亡之屋》有着极为相似的地方。





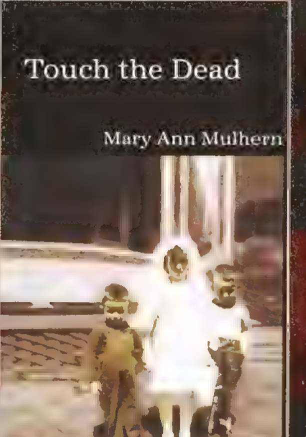
《死亡之屋》这个故事发生在1998年12月18日，一个未知的求助电话打来，ROY CURIEN博士所居住的宅邸所在的DBR实验室发生了惨剧，大批生化丧尸和怪物逃来残杀研究人员，于是AMS特工Thomas Rogan和G两个人被派去调查此事。ROGAM执行这项任务还带有一些私人目的，就是去营救他的女友Sophie Richards（也是DBR的雇员）。两人赶到后才发现真正的事情远远没有那个电话所讲述的那么简单。游戏是SEGA公司1996年推出的光枪射击游戏，游戏采用了当时欧美炙手可热的僵尸鬼怪题材，设定了大量的分支路线与可破坏物品，游戏发售后立刻影响了街机市场此游戏风靡全世界。而今天我们所提到的这款《接触死亡》则与《死亡之屋》有着异曲同工之妙，无论从标题的风格还是其游戏本身的设定上来看，这款《触摸死亡》都是在参照当初的《死亡之屋》所进行的介绍，《死亡之







屋》的背景设定在一个研究所内，而这个研究所其本身的存在价值就是进行生化兵器的研究以及规模生产，但是由于生物兵器的泄露导致研究所人员受到感染，所有的人全都变成了生化丧尸，主角想要找出其中的原因就要不断的用手中的枪去消灭这些该死的怪物。然而这款《触摸死亡》在故事的设定上则走着《死亡之屋》的套路，将研究所变成了监狱，而在僵尸的形象设计上也基本上与前者相同。虽说是这样，但是《触摸死亡》还是有很多自己所原创的东西，比如说一些丧尸的攻击方式，以及一些物品的特殊性质等等，作为一个仅仅只有128M的游戏来说，触摸死亡拥有了一个光枪游戏的标准。不长而不短的关卡，不同种类的武器，光枪游戏所应有的分支要素，还有就是一个随





二代让我们看到了画面的进化

着剧情的深入而逐渐解开的谜题，玩家到了最后才会知道这个看似正常的监狱是如何变成一个炼狱的。这就是光枪游戏的乐趣所在，配合NDS其本身的特殊性，光枪游戏在移植上已经变的十分可行，移植商排除了以往用手柄来代替光枪的费力操作，用触摸屏这种“指哪打哪”的特殊性取代了前者，虽然对于光枪游戏来说游戏变得更为简单，但是作为一款不能使用光枪的掌机平台来说，这种设定已经十分优秀了，相信以后还会有与其相类似的作品出现，而那时第三方制作厂商将会更有效的利用NDS触摸屏这种独特的设计。



三代更换了默认武器打起来更为爽快。

结尾

这款游戏虽然只有小小的128Mb，但是，游戏却为玩家展示了超过四大关的游戏内容，而这些内容也正是一个光枪游戏所应该具备的内容：武器的获得、魄力的BOSS战、分支选项、全3D构成的游戏画面、爽快而直接的战斗，在游戏容量巨大的今天能够出现这样一款如此小巧的作品实属不易，这款游戏毕竟将会成为一个无聊时长期进行的游戏。

文/责：菜团

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

最终幻想战略版 狮子战争 SRPG

《FFXII》中的巴尔福雷亚作为隐藏人物登场

本作中有一些PS版FFTA中未曾出现过的人物可以加入队伍，这里将要介绍的《最终幻想XII》中的登场角色巴尔福雷亚就是其中之一。在游戏进入第四章之后，按照下述顺序触发事件即可，巴尔福雷亚的职业是空贼，拥有很多强力的技能，喜欢他的玩家一定不能错过。

巴尔福雷亚加入条件

观看Scene No.298伪らざる心事件

▼

酒馆出现流言“盗贼あらわる”

▼

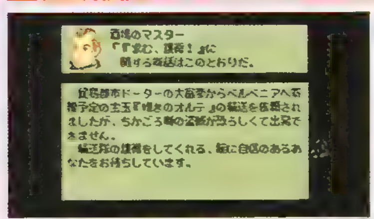
打听“盗贼あらわる”之后，流言“求む、护卫！”出现

▼

打听“求む、护卫！”之后，离开贸易都市ドータ-

发生事件后巴尔福雷亚加入队伍

首先推进剧情！



↑当剧情进入第四章之后，去酒馆打听关于空贼的情报，打听完所有流言之后离开该地。

巴尔福雷亚加入！



↑当剧情进入第四章之后，去酒馆打听关于空贼的情报，打听完所有流言之后离开该地。

练习过程中偷懒的话团长会发怒

为初学者准备的练习模式中，指导各位玩家的是1代中就出现的应援团长百目鬼魁。但是如果在练习模式中，把DS合起来进入休眠状态的话，团长就会认为你在偷懒，打开DS后就会看到他发怒的样子。一旦团长发怒的话，他会让你把练习重新做一遍哦！



←集中注意力听从团长的指导，如果此时合上DS的话……

→再次打开DS就会看到团长发怒，强制返回菜单画面重新进行练习。

指挥家猫鼬登场

音乐会的指挥家猫鼬的出现方法揭晓，在取材模式的音乐会中一直获得好成绩的话，游戏通关后就会出现特别插曲，指挥家猫鼬就会出现了，它指挥的样子很可爱哦！



→原作中的猫鼬就很受欢迎，希望它出现的玩家要尽量减少在音乐会上的演奏失败。

指挥家猫鼬☆S登场

用上述指挥家猫鼬出现后的记录再次将游戏通关一遍后，又会追加新的特别插曲，最后的指挥家猫鼬☆S就会出现。猫鼬☆S与普通的猫鼬不同，它有3D的动作，看起来更加可爱。



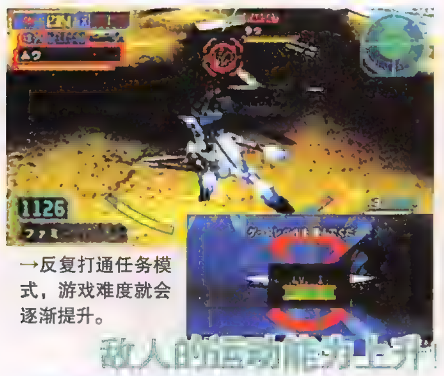
←最少要将取材模式通关两次之后才会出现。

机动战士高达SEED 联合对扎夫特 ACT

任务模式通关后追加的隐藏模式

1、任务模式通关后游戏难度提高！

本作的主要模式是任务模式，通关后就能选择游戏等级，将当前出现的最高等级再次通关后，游戏等级就会增加一级，最多能增加到99级。

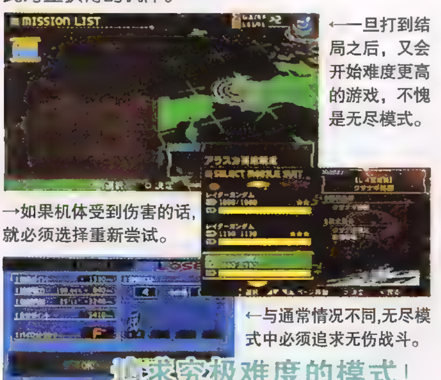


→反复打通任务模式，游戏难度就会逐渐提升。

敌人的运动能力上升！

2、两军任务模式完成后出现无尽模式！

任务模式中，将地球联合与扎夫特两军分别打到结局后，就会出现无尽模式。无尽模式的最大特征是，机体的HP无法回复，此外只能使用至此为止获得的机体。



←一旦打到结局之后，又会开始难度更高的游戏，不愧是无尽模式。

→如果机体受到伤害的话，就必须选择重新尝试。

←与通常情况不同，无尽模式中必须追求无伤战斗。

追求究极难度的模式！

收集入手困难的贴纸！

游戏中有很多满足一定条件后才能获得的“感谢贴纸”，其中还有非常难收集的“一直玩感谢贴纸”，满足以下20个条件的话，就能得到这些贴纸了哟，各位玩家一定要试一试。



←每天必不可少的与懒懒熊见面寒暄。

ふぁみさんへ
ありがとうシールを
プレゼント!

→贴纸还有其它很多种类。

得到贴纸！

得到一直玩感谢贴纸的条件

“○○さん（玩家名字）まってましたよ”寒暄后得到
“あそろそろかえってくるおもってましたよ”寒暄后得到
DS时间的周六与周日之间启动游戏
游戏中进入春季的当天启动游戏
游戏中进入夏季的当天启动游戏
游戏中进入秋季的当天启动游戏
游戏中进入冬季的当天启动游戏
连续2天启动游戏
连续5天启动游戏
连续10天启动游戏
连续15天启动游戏
连续20天启动游戏
1天到3天没玩的状态下启动游戏
3天以上没玩的状态下启动游戏
6点到11点59分之间启动游戏
12点到17点59分之间启动游戏
18点到23点59分之间启动游戏
0点到5点59分之间启动游戏
15点到15点29分之间启动游戏
12点到12点29分以及19点到19点29之间启动游戏

特殊卡组奖励与稀有卡片获得方法

1、与GBA版联动获得稀有卡片

将GBA版《真·三国无双Advance》卡带插入DS的GBA槽，然后开机进入游戏，满足一定条件的话就能得到一些稀有的武将卡片，具体条件如下：

稀有卡片	获得条件
甘宁	游戏难度普通以上完成合肥关卡
周泰	游戏难度普通以上完成建业关卡
关羽	游戏难度困难完成蜀道关卡
张飞	游戏难度困难完成成都关卡
张郃	7分钟以内完成许昌关卡



←越困难的条件！



←虽然取得稀有卡片难度很大，不过这些卡片都很好用。

2、自军特殊卡组组合追加奖励

为了固守己方的大本营和据点，必须要组建具有高效率的卡组，其中如果把特定的卡片放进卡组的话，就能获得一些卡组奖励，下面介绍的3种组合请各位一定要试一试。



←卡组的特殊组合获得的奖励对战况有很大的影响，是很重要的要素。

A 将所有姓张角色的卡片放进卡组

卡组可容纳6人以上的状态下，将张角、张宝、张梁、张飞、张辽、张郃这6张卡片放进卡组，可以获得敌方兵力削弱25%的奖励。



←兵力削弱之后破关速度会得到提升。

B 将4位以上君主角色卡片放进卡组

卡组可容纳4人以上的状态下，将4张君主卡片放进卡组，可以获得防御力提高50%的奖励，君主角色为：曹操、曹丕、孙策、孙坚、刘备、吕布、张角、董卓、孟获、袁绍、何进、袁术、马腾。



←将强力的卡片组成卡组，防御力坚不可摧。

C 将4位以上军师角色卡片放进卡组

卡组可容纳4人以上的状态下，将4张军师卡片放进卡组，可以获得硬币出现率提高50%的奖励，军师角色为：司马懿、郭嘉、荀彧、周瑜、陆逊、吕蒙、鲁肃、诸葛瑾、诸葛亮、庞统、姜维、徐庶。



←获得大量硬币后可以用于妨碍攻击。

附加剧情中的稀有事件和稀有画面

1、占卜事件中触发“最凶”

在第一话结束后追加的附加剧情中，去商店街与洋装店门口的NPC对话，会发生占卜事件，如果连续三次获得“大凶”的占卜结果，就形成了“最凶”的稀有事件，这个事件的发生概率只有216分之1哦。



←与NPC对话进行占卜，如果是大凶的话就继续下去……



↑出现了！奇迹般的大凶三连，触发了这么低概率的事件，到底是该高兴还是该难过呢？

2、获得名场面集的稀有画面方法

同样是在第一话结束之后追加的附加剧情中，在侦探事务所玩小游戏，如果将这个小游戏的简单、普通、困难、地狱4种难度全部过关的话，就能收集到名场面集中的2个稀有画面。



←游戏通关之后可以在名场面集模式中欣赏各种事件的画面，FANS们不要错过哦。

开启所有要素的秘密指令

1、输入指令开启全部关卡

在标题画面中输入指令：B、X、B、X、R、L、R、L、SELECT，就能开启游戏中的全部关卡，可以随意选择关卡来玩了，而且只有在各关卡通关后才能看到的画面也全部可以欣赏到了哟。

→输入指令后就算没有通关的关卡对应的画面也可以看了。

全部欣赏画面出现！

2、输入指令开启最强模式

游戏中难度最高的“エキスパート”模式在初期是玩不了的，这个模式中只能纵向移动方块，不过在标题画面输入指令：L、B、R、X、L、B、R、X、SELECT之后，就可以直接开启这个模式玩了。



←你能将这个最强模式通关吗？

原作者亲笔设计的人物登场！

游戏中有两位隐藏人物——谜之敌人日幻和伙伴云山，都是原作者专门为游戏亲笔设计的，这可是只在本作中登场的特殊人物哦，满足以下条件的话，他们就会在游戏中出现了。

日幻、云山出现方法：

1、游戏通关一次之后，进行2周目的时候取得关卡某处隐藏的卷轴。

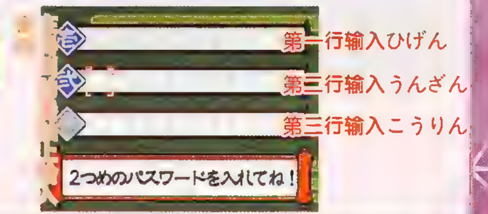
2、获得卷轴后在道具画面输入密码确认。

3、同时，在昼部分的学园地图上进行密码输入画面时出现问号图标。

4、点击问号图标后，在第一行输入ひげん，第二行输入うんざん，第三行输入こうりん。

5、昼部分的画面左下角出现剪影图标。

6、进入游戏后剪影图标实体化，点击图标就能与日幻和云山战斗。



第一行输入ひげん
第二行输入うんざん
第三行输入こうりん



↑最开始时图标是涂黑状态，继续进行游戏就能使其实体化。

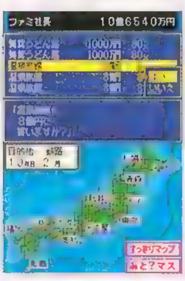


›点击实体化后的图标就能与日幻和云山战斗，他们的实力是很强的哦。

普通情况不容易注意到的一些小心得

1、独占温泉获得卡片!

在桃铁日本篇的游戏中，如果将草津、下吕

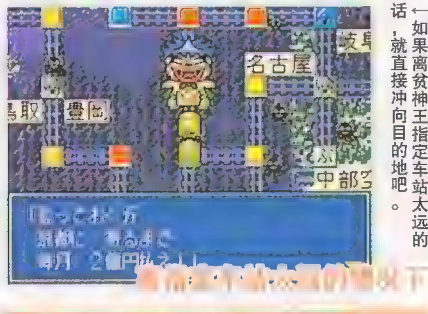


和有马三个车站的温泉旅馆全部购买到的话，就会发生独占温泉的特殊事件，独占者可以获得3张新干线卡片，使用新干线卡片后可以一次投掷4个骰子。

←看好目标停靠在3个站点上，预先准备好足够的钱来购买温泉旅馆。

2、无视贫神王的恶行!

在桃铁日本篇的游戏中，贫神王的恶行之一包括“寄っていけ！”这一种，贫神王会指定的某个车站，被缠身的人在到达该车站之前必须每月支付大量的现金，这种恶行的效果持续1年之后才会消失，通常会造成很大的损失。不过如果离贫神王指定的车站太远的话，就无视他的恶行，直接冲向目的地吧，然后贫神王就会去找其他人了。



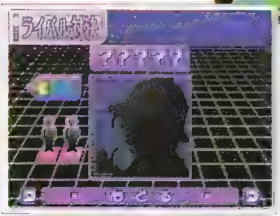
←如果离贫神王指定车站太远的话，就直接冲向目的地吧。

对决模式中的隐藏人物登场!

反复进行侦探力的测试就会出现对决模式，这是能让玩家与原作人物进行对决的模式，其中有三个隐藏人物，需要输入密码才会出现。

隐藏人物密码	
工藤新一	マをS@7
工藤优作	てムM8P
怪盗基德	M2クめ&





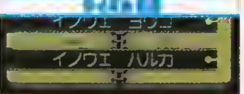
↑对决模式是与一边竞争对手比赛解答速度一边进行侦探力训练的模式。

←在选择对手画面的问号画面输入密码。

出现的隐藏人物是原作fans一定想见的三人!

作为隐藏人物登场的角色，是与原作中相同的三个人，其中一个是柯南本来的样子工藤新一，还有世界著名推理小说家，新一的父亲工藤优作，最后是柯南的对手怪盗基德，他们可是强敌哦。





←新一很擅长解答嫌疑者指认问题，正确解答的关键是要记住犯人的名字是什么。



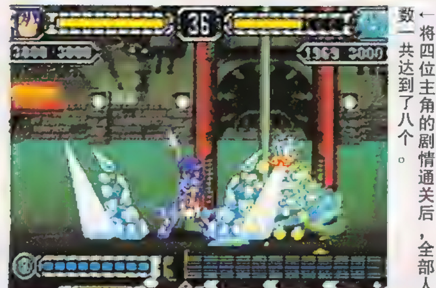
←优作解答问题的速度是三人之中最快的。



操作强敌的秘技公开!

作为主角对立面的四位敌人是初期无法使用的角色，只要满足下列条件就可以在对战和练习模式中使用，使用他们来进行不同的战斗吧。

隐藏人物出现条件	
アスカ	将ダイチ的剧情通关
ギャモン	将ガイ的剧情通关
ユーキ	将ヒビト的剧情通关
シェラ	将カイル的剧情通关



←将四位主角的剧情通关后，全部人数一共达到了八个。

人物衣着随时间变化!

为玩家进行导航的人物平时的衣着就像普通公司职员一样，不过随着时间的变化，他的行头也会改变。例如平时他都穿着西装，而到了万圣节时就会装扮成南瓜灯的样子，而到了圣诞节就会穿得跟圣诞老人一样。有时候，即使不是特殊的节日，他的衣着也会有变化哦。





←5月的时候，这个人物就会拿起小旗子，头上戴着斗笠，在其它月份还会有别的装扮。

横行霸道 自由城故事 ACT

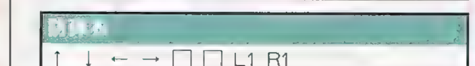
各种隐藏指令!

← → × ↑ ↓ □ ← →

← → □ ↑ ↓ △ ← →

← → △ ↑ ↓ ○ ← →

↑ ↓ ← → × × L1 R1



防弹衣

↑ ↓ ← → □ □ L1 R1



生命值

↑ ↓ ← → ○ ○ L1 R1



↑ → □ □ ↓ ← × ×

↑ → △ △ ↓ ← × ×

← ↓ R1 L1 → ↑ ← ○



← ↓ R1 L1 → ↑ ← ×



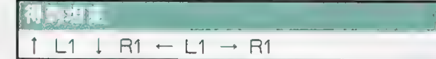
← ↓ R1 L1 → ↑ ← □



← ↓ R1 L1 → ↑ ← △



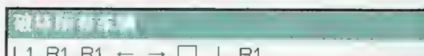
← ↓ △ × → ↑ ← L1



↑ L1 ↓ R1 ← L1 → R1



R1 L1 L1 ↓ ↑ × ↓ L1



L1 R1 R1 ← → □ ↓ R1



R1 L1 L1 ↓ ← ○ ↓ L1

↓ △ ↑ × L1 R1 L1 R1



↑ L1 ↓ R1 ← ○ → △



← ← R1 R1 ↑ △ ↓ ×



腹黑史诗第一章

如果说整个06年都笼罩在一片凉宫春日式的“我对普通人类没兴趣，你们中如果有罗莉、御姐、女王样的话，就尽管来找我吧”的口号里——即便个别词语有出入，也请不要吹毛求疵，尽管无视它好了——那么05年的主题就注定是“三个男人的种子在爆发后将决定下一个新生的命运”（暗凌：喂！不要把《高达SEED DESTINY》说得跟色情电影一样好不好?!）。

那么2007年呢？尽管“脑残”姗姗来迟，但那四个小女生却也未能真的撼动市场潮流，毕竟早在御宅少女横空出世之前，已经先稳扎稳打地立足于巅峰之上的，正是一个蒙着假面穿着斗篷带着一帮伙伴在城市里行侠仗义的秘密组织。

你如果想说是“假面骑士”的话，我自然找不出反驳的理由；你如果想说是“轰轰战队”的话，我依然找不到反驳的理由；你如果想说是“赛文奥特曼”的话——你真当我不知道赛文头上是有根弯角可以随时拔下来当作碎奶皿滴子令怪物闻风丧胆的吗?！

错了！都错了！前有乾贞治狡猾非常，后有凤镜夜阴险无双，就在你以为所有戴眼镜的人都不是好东西的时候，长门有希愤慨地摔掉了眼镜……戴起了隐形眼镜。

是的，如果将某个因为总喜欢在记事本上写别人名字从而被和谐掉的家伙撇除不算，那么年度最杰出的暗黑系男主角代表，无疑将是非“鲁路修”莫属，因他而红遍全年的主题关键词，便叫做“腹黑”。

请相信：“今天你腹黑了吗?”，绝对是要比“今天你喝了吗”更流行的见面招呼语。当然，作为响应和谐大潮的典范，“大家腹黑，才是真的腹黑”也伴随着“腹黑腹黑，一片歇来一片情”的偃旗息鼓，而逐渐成为了新时代的最佳宣传标语。

所谓的腹黑，并不是指几天没洗澡，肚子上一圈黑泥的黑，当然，也不是指长期便秘，肚子里纠结到淤青的腹黑。关于腹黑，我们完全可以用一句话来形容：“你看他外表和善，以为他是个好人，其实他背地里阴险得让人毛骨悚然。”（暗凌：这分明就是两句话好不好?！）

在正式熟悉这部动画之前，光是片子的译名就五花八门得让人无从抉择，“叛逆的露露着”——听起来就惊得人出了一身的冷汗，在大多数人望文生义地误以为这将是一部“讲述咱暴露狂自己的故事”的记录片的时候，长着一张司狼神威脸的黑衣王子堂堂登场。

开篇就从鲁路修以赌棋作为零花钱经济来源作为故事的起点，一张俊美的脸蛋逼得佐为也羞于见人，就在无数人叹息着“这叛逆的棋灵王也拍不成了呀”的同时，旁敲侧击的解说一披露，鲁路修身为第XX皇子的身份顿时成了各界瞩目的焦点：“瞧他老爹的造型是那样，竟诞生下这许多美型子女来，究竟这人类基因学还有多少是可信的呀?！”

日本被攻陷沦为殖民地的消息，无疑是剧情初期最让国内观众感到振奋的卖点，于是看着被剥夺了主权，只是以“11区”为命名的岛国上满是噩梦机甲转来转去，只因为这一点就冲着编剧大人顶礼膜拜的大有人在。而那明明就美得倾国倾城，却因为母亲的死而被作为政治人质并剥夺了王位继承权的鲁路修，他所要展开的一系列复仇之旅，也正是从这个11区迈出了命运的第一步。

单凭一己之力，想要推翻一个国家的政权，无疑

是痴人说梦一般的事情。当然，如果你真的强到了“仅凭一根手指就能毁灭地球”的超超超赛亚人级别，那又是另外一回事了。于是为了赋予鲁路修以超超超级赛亚人的能力——孙悟空遇见了龟仙人，而鲁路修则遇见了c.c.。

因为无意中被卷入了反叛军和政府军的战斗中，鲁路修打开了被秘密护送的对外宣称是生化炸弹的大罐子。然而罐子中藏着的不是火药和细菌，也没有丧尸和追击者，而是一个被捆绑得脸上满是满足神情的美丽少女。

剧情顿时急转直下，解放了少女的鲁路修，并没有如怪蜀黍们所期望的那样，挥着皮鞭让少女给自己按摩肩膀，反而随着c.c.不断的换装和暴政，流露出了她本是女王样的事实。

这里需要说明一下的是，c.c.并不是康师傅的代言人，你就算让她喝再多鲜橙汁，她也不会违心地说出“多C多漂亮”之类可信度为零的广告词来。而大约是动画制作方存心想骗取必胜客代金券的缘故，不断出现在动画所有角落里的批萨，无不散发着一种邪恶的气息:c.c.，批萨，爱吃批萨的c.c.，被批萨的奶酪丝捆住的c.c.，被白色粘性丝状物挂满全身的c.c.……（暗凌:-_-# 你到底在瞎想些什么呀?!）

因为被神圣不列颠的军队当场抓住了与秘密“炸弹”共处一室的证据，受到了“无差别格杀令”的威胁，因此脑门子当场挨了枪子的鲁路修并未立即死去，而是在失去意识前听见了c.c.的召唤，因祸得福地不但没死，反倒拥有了可以随意支配别人的能力。

这种类似三流武侠小说里常见的剧情设定，让人无限YY着究竟c.c.和鲁路修到底在幻境里忙活了些什么——然而一切就像是你永远也无法明白一辉跟沙加消失在异次元空间里然后三个钟头之后回来各自气喘吁吁到底他们做了些什么一样（其他的例子还有紫龙和修罗……他俩连衣服都脱了！），鲁路修不肯说，c.c.也懒得透露，反正c.c.从此赖上了鲁路修，白吃白喝地盘踞在鲁路修的家里，照例还是常常在人家床上吃批萨，弄得奶酪的白丝满身都是，完全不管血气方刚的鲁路修会不会因为太刺激而导致充血脑死——难怪从小妈妈就教育我们不要在床上吃东西，原来是如此祸国殃民的一家事情呀。

卡莲的出现，似乎是为了响应如今闷骚少女大受欢迎的潮流一般，在学校里装作体弱多病，其实力气大得可以扛着煤气罐在十楼上跑七八个来回。身为反叛军的作战主力，在ZERO的到来后因为钦佩他的智慧而渐渐产生了微妙的感情。不过这个少女的大受欢迎，多半还要归功于她的作风大胆：身为动画中肉体裸露的次数最多的女性角色，先是洗澡时被鲁路修看见，然后洗澡时又被朱雀看见，单是在岛上的“换妻游戏”就已经足够OTAKU们乐上半天了，卡莲胸部的大小更是叫人分外期待着这“反叛的鲁路修”能早日加入机站阵容——凭BANDAI公司那帮混帐美工的猥琐程度，连OGS里的小舞都能在嘶声力竭发奥义的时候把胸部晃得跟树上被海风吹拂着的椰子，没道理驾驶着红莲二号的卡莲，不会在未来出招时波涛汹涌得惹人心旌神荡了。

当然，还有一个一脱成名的女人——武藤兰……呃，我是说橘子大叔身边的那位黑皮肤姐姐。在眼看橘子大叔彻底沦为废角料之后，生怕自己因此戏份会减少而聪明地选择了失忆，一觉醒来从扇的被窝里爬起来，改以新时代好人妻的形象再度掀起追捧狂潮，这“我脑中的橡皮擦”的手段着实高明。

其实鲁路修究竟是否真的对自个床上总是有个少女摆着各种奇怪的姿势吃批萨视而不见（“呀呀！c.c今天竟然在后空翻吃海陆精英批萨了！”），已经是毫不重要的事情，从第一话开始就能记得在童年时代的鲁路修的记忆里，是还有着一个青梅竹马的伙伴的——于是当那个伙伴以战场上敌方的身份出场，几乎没有人会怀疑这不是一个关于基拉和阿斯兰明明就没有死却还非得借尸还魂再续前缘的故事。

枢木朱雀，原日本首相之子，货真价实的名门之后。鲁路修，神圣不列颠的第十一皇子，名副其实的王族传人——光是听身份就门当户对得要飞起，这编剧分明在面容狰狞地冲观众在比着中指：“这两人若不搞BL，你还指望谁去搞BL？！”

于是接下来的剧情完全按照大众的期待铺展开来，宿命的二人在阔别多年后惊喜地重逢，长着一副司狼神威脸的鲁路修倒在了温柔缱绻的朱雀怀中，一张口便是动人的背喜交加：“封真呀，你为什么整了一张成年版李小狼的脸？”（暗凌：－ －b 你到底要胡说到什么时候才肯罢休哦？！）

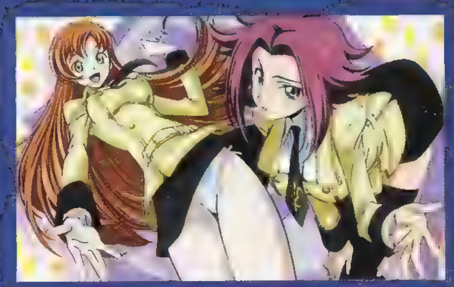


要说这朱雀像李小狼却也并不尽然，他那一头卷发眼看着比坂田银时还要顽固地要把梳子折断了，可是个性反倒固执地直来直去。尽管父亲沦为了亡国奴，但是他却依附在不列颠军中，一心要平定反抗的日本各方势力，维护现有的和平。说实话，如果不是因为长着一张“再看我，再看我就把你喝掉”的水当当的脸蛋，只怕这朱雀早已在“日奸卖国贼”的批斗声里被千夫所指戳成了蜂窝煤。因此相当清楚“要红，就要脱；不能脱，就要有绯闻”这条娱乐圈潜规则的朱雀，很识相地便在后续的情节中不断抛出一些杀伤力媲美原子弹的对白来轰杀同人女。

“学生会里一切都好吗？”by 鲁路修。

“不好，因为……你不在。”by 朱雀。

倘若要评选2007年最佳台词奖，如果这两句对白不能入选前三名，我绫小路就把名字倒过来写！更遑论说这话时，朱雀还在垂下眼睑感怀伤神——这监督



若不是个有着腐味的崩坏男，我就再继续把义行两个字倒过来写呀！

"乃为啥信那小子丫的。" by 毛。（暗凌：我更想知道为什么你翻译的这个版本是港腔的？）

"因为这个世界上我最信任的人就是他。" by 鲁路修。

还敢有人敢脸不红心不跳地振臂高呼着"他俩之间是清白的"，估计早就要被愤怒的同人女丢进菜坛子五官灌满水银了。而当鲁路修的复仇大业正式走上正轨的时候，横空杀出来的一个不速之客，不是李逵，而是毛。

从心里说，看到平素里帅气起来勾魂夺魄腹黑起来夺魄勾魂的鲁路修，为了隐藏自己的身份而戴上了面具穿起了斗篷，无数少女都在眼含热泪昧着良心在电视机前拍掌叫好："依旧帅呀！真有形呀！"事实上每个FANS的心里都在无声地滴着血："请不要把我们当成是低龄观众，用一套拍特摄片的衣服来糊弄我们啊！"——瞧瞧人家奥特曼都开始三段式变身了，无论如何这还停留在假面骑士时代的装扮都不能胜任新时代腹黑偶像的形象。

诚然，在时装品位上的确要输给露着胳膊肉的基拉和索性连续洗澡的阿斯兰，这年头，不露点的女主角就休想红，不露毛的男主角更是连脚跟都别想站稳——就在全世界的观众都几乎要被那别扭得连夜礼服假面和怪盗基德都掩面奔逃的黑色装束弄到审美错乱的时候，鲁路修的毛终于出现了！而且还是硕大的一根毛！

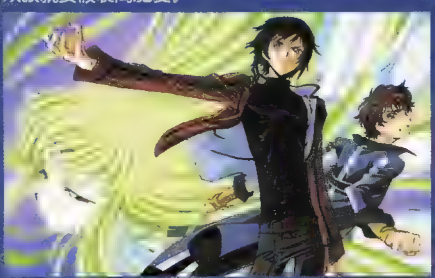
毛的登场，名义上是为了抢回心爱的c.c.，然而从他不断刺激着深爱鲁路修的夏莉的举动就能看出，想先拆夏莉后砍朱雀再夺c.c.续腾卡莲的举动，分明就是为了彻底瓦解鲁路修的后宫，实现他一人独占鲁路修的宏伟计划。有了这么一个前提条件，就不难发现即使在鲁路修设计乱枪击毙他之后，侥幸逃生的毛也还是对鲁路修屡次手下留情的真正原因何在。

其实c.c.的真实身份至今都是个谜，与毛为伴的日子已经是多年前的事情了，然而这个完全没有衰老的少女到底是不是间接在宣传"必胜客的批萨吃了不会胖还能驻颜"的功效，无从得知。只不过毛的来袭，多少揭示了一些黑暗的过去，以及不列颠王国正在研究的古代文明的线索，或许所有的谜团，都要在今后的故事里才能揭晓，眼下扑朔迷离着的所有疑点难点，暂时就都让它们披着神秘的面纱吧。

也正是因为毛的介入，使得原本只是一位暗恋着鲁路修的普通女生的夏莉，无法挽回地走上了令人心碎的悲伤道路。夏莉的父亲丧生于黑之骑士团的一次反攻里，得知自己心爱的男子竟然就是弑父的凶手，纯真的夏莉几乎无法承受这个毁灭性的打击。鲁路修最终对夏莉动用的GEASS的能力，令她忘记了过去所发生的一切痛苦记忆，也包括鲁路修这个人在她脑海中存留的所有记忆。在雨中二人擦肩而过的一刹那，悲情的气氛上升到了极致，这也就成为了动画第一季里最令人难忘的画面。

说到弑父，就还得回头说一下朱雀。在与毛的争斗中，鲁路修无意间竟然得知了朱雀在当年亲手杀害了自己父亲的事实，这个隐藏在朱雀心中的小小秘密，究竟包含着怎样绝望的回忆，在第一季的剧情中尚未有明确的交代，不过目前的重点显然不在于鲁路修小手一挥，喊着"真相只有一个"就把朱雀送上了断头台，而是在得知好友的不幸后，还能温柔地劝导着对方"至少你还有我"的无限暧昧迷离。

即便顶着"日奸"的头衔（所以这个头衔是比"电车痴汉"更上一层楼的进化形态么？），外加隐瞒着杀父的罪名，总是一副优柔寡断外加愚忠痴孝的朱雀依然有着旺盛的支持率。自出场开始就桃花满天飞：又是推夏莉，又是接公主，最后连兄弟的马子也不放过，直接就在水边全裸地推倒，灭绝人性的行为简直让男人们恨得牙痒痒。尤其是莫名其妙地就获得了尤菲米娅王女的垂青，简直艳福不浅得让人瞪红了双眼就要假装阎魔爱。



在一次骚动中无意结识了有着"花瓶王女"外号的尤菲米娅，这种与基拉见拉克丝有着惊人相似的情节安排，毫无悬念地注定了二人将要在接下来的戏份里共谱恋曲。接着，尤菲米娅力排众议地授予了朱雀"骑士"的头衔，而作为尤菲米娅皇兄的鲁路修也顺理成章地与朱雀在"名义关系"上更近了一步。凭空成为金刀驸马的朱雀，即便已被内定为"王(女)的男人"，然而他与鲁路修安答的矛盾也因此逐渐激化起来。

似乎一直这么相亲相爱天长地久下去，难免让观众感到乏味。就好像流川枫也是三次败于仙道彰手下，而阿斯兰也是两度被基拉削了人棍一样，鲁路修与朱雀的真正冲突，便是从尤菲米娅的悲剧开始。

长期以来致力于推翻不列颠王国的鲁路修，在不断壮大了黑色骑士团的实力之后，又获得了来自日本势力家族的财政支持，再笼络了藤堂四圣剑等大将之后，俨然成为了瓦岗寨一般的地头蛇势力。不过吴三桂毕竟为了红颜一笑而引来了清军豺狼，在尤菲米娅这个妹妹的请求下，被妹妹诚意所打动的鲁路修答

于愿意妥协让步，同意将“11区”恢复为“日本”，以特别行政区的名义重新给予11区的人民以相对的自由。

只不过好死不死的是，在和平缔结仪式的当天，鲁路修的GEASS能力竟然失控，一句玩笑的“难道让你把所有日本人都杀光吗”居然真的成了对尤菲米娅发动的命令。和平没能如期到来，尤菲米娅抱着机枪四处扫射的画面倒是萌翻了一票怪蜀黍，于是“虐杀姬”的头衔应运而生——不要怀疑，我绝对没在说朴璐美参演的另外一部动画。

这只能怪鲁路修不但服装没品，连开玩笑也没品。随口的一句“难道让你跪下来舔我的[哔——]”或者“捆着我狠命抽我的[哔——]”也比之前那句来得有意义（暗读：到底是哪里有意义了啊？），眼见木已成舟的鲁路修，索性抱着“生米煮成了熟饭，就算夹生也得烘成爆米花”的念头，将错就错地修剧变成了对自己一方有利的情势，并在所有观众目瞪口呆中，一枪射杀了尤菲米娅。

没有女神属性附身的尤菲米娅，当即倒在血泊中，好歹学学人家拉克丝爆个种，也能浑身带血地COS一回霹雳娇娃——八点档肥皂剧里才会有的“他跟他的情人偷情，结果他正好赶回来撞见”的戏码难以免俗地出现，“恰巧”赶到的朱雀，愤怒地目睹了“ZERO”杀害尤菲米娅的现实，尽管鲁路修被卡莲奋不顾身地救走，然而已经产生的矛盾冲突，势必将在后续的剧情里继续激化下去，而第一季完结时刚刚露一小脸的v.v.，也为未来的发展埋下了吊人胃口的伏笔。

顺带纠正一下至今仍在纠缠不清的同人女们的认知错误：鲁路修绝对是受——瞧瞧人家艺名起的！“ZERO”多么叫人浮想联翩呀……

现在是个人，都能体会到动画制作方当初没能申请全年档的满肚子懊悔了。原本只打算以26话就宣告完结的《CODE GEASS 反叛的鲁路修》，谁也没料到开播后竟然红得连半边天都浸成了深紫色——所谓“红得发紫”，指的大概就是“鲁路修”所面临到的局面。

于是秉着业界的潜规则，“见好就收”的绝对不是好同志，眼看着当初协议的播放档期即将结束，临到十几话立刻将原有剧本撕碎吞到肚子里的编剧，硬是又挤出了一年份的新剧情来——档期随后紧急调整，避过了春夏两季的新番热潮，赶在秋番前继续开播，美其名曰“休整半年”，实际上谁不晓得这是在施展拖延战术等待捞钱时机的到来？

不过红了毕竟是红了，事实上“反叛的鲁路修”也没道理不红，继承了高达SEED式的“乱世机甲儿女情”，这不再有着平井久司大饼脸的少男少女们，总算在CLAMP的大力支持下名正言顺地将“美少年”“美少女”的称号戴得心安理得，“腹黑”斗“肚白”，《CODE GEASS 叛逆的露露修》不是十八禁成人动画，而是有爱有恨有打斗有YY的商业大戏。

紧接着在动画暂时告一段落之后用来延续热度的，则是官方大量推出的各种配图广播剧，在第二季正式播放之前，让被鲁路修的腹黑吸引来的观众聊以解闷——不过这其中应当还有一部分火影爱好者：继写轮眼、白眼之后，又一超强的瞳术便是鲁路修的左眼——眼，我说，我这里有眼科门诊八折优惠的折价券，你们到底需不需要？

即便是广播剧，想要挽留喜新厌旧速度极快的观众们的心，未免也有些力不从心，因此官方随后加紧宣布：游戏版即将公布，平台为NDS。

可惜的是，这次公布的NDS游戏还并非是许多人期待的参战机战，而是一款独有的AVG动作游戏，在游戏中可以以文字冒险的方式重新领略动画中的经典场面，熟悉的人气角色均将登场，而通过点击触摸屏可以发动鲁路修的GEASS能力，对特定角色进行深度催眠，实现任意操控的目的。但是同一名角色只能接受一次GEASS的操纵，之后再发动GEASS都将无效。

游戏中还将忠实还原激烈的机甲战斗，届时朱雀驾驶的兰斯洛特、卡莲驾驶的红莲二式、鲁路修驾驶的Gawain都将出现，实际操控方法还要等官方进一步的确认才能得知。

除此之外，游戏版的《CODE GEASS 反叛的鲁路修》还将登陆PSP和Wii两大平台，目前只刚公布了NDS版的游戏消息，而年底才是动画真正开始发热的黄金段，大约PSP和Wii版的消息要到那个时候才会渐渐明朗吧。

如果说《CODE GEASS 反叛的鲁路修》的前23话只不过是一个大型舞台剧的序幕的话，从第20话开始不断涌现的新人物，就已经说明了无良的制作方伙同了编剧，打算要将悬念和谜题弄得比柯南金田一神宫寺三郎复杂一百倍：密室杀机事件早已不够看——究竟是谁推了鲁路修才真正扣人心弦。

当本文正式随杂志的上市而出现在各位眼前时，动画的第24话和25话已经正式播放了，虽然并不是真正意义上的完结，但也可以看作是第二季到来前的热身，让苦等了半年多的FANS们暂时纾解一下心中的郁闷。

当如今这个社会里已经满是尔虞我诈勾心斗角的时候，在课本的一角上写着“我喜欢你的羊角辫”借以对同桌表白的纯情年代已经一去不复返，或许“腹黑”才是眼下的真正“美德”，即便不值得大力推广，却也多少能吸引到少女们的注意，让肠子纠结个九转十八弯，老谋深算得叫生人也忌惮几分。

今天你腹黑了没有？——没有？那请喝英雄牌碳素墨水，并请选择就近医院就诊。

最后附送冷笑话一则：既然鲁路修是腹黑，那么朱雀应该姓什么？

答案是“余”——因为“鱼肚白”……

文/绫小路义行



PGBAR

VOL.37

●最近会比较忙，不光光是我小枫一个人，也包括整个编辑部。基本上每天都没得闲，你说辛苦也好；充实也罢。在当前北京极其闷热的天气环境下，这样的生活还是必须要有心理准备承受的。因为工作编制的关系，小枫自己工作和休息的时间跟编辑部其他绝大部分人都不一样，经常是大家加班的时候我也在加班，而大家休息的时候我还是在加班或者是正常上班。想要申请修养一下了，但是目前的情况貌似不允许我退缩，所以只好努力了！大家也要为我加油哦！

●“逆转ACE”的“《复苏的逆转》汉化版”完成；“TG BUS”的“《赛尔达传说 幻影沙漏》汉化版”完成。最近、不对！应该是一直以来DS玩家还真是幸福啊，大作基本上都能玩到汉化版，而且汉化的效率还是越来越高，在这里还要再次尤其感谢一下那些辛勤劳动的汉化人员们。老婆大人最喜欢的“赛尔达”这么快就出汉化版了，估计她一定乐得合不上嘴吧，哈哈！

●Dark Alex宣布退出PSP的破解界，这对于国内的许多PSP玩家来说影响还真不小。虽然还不能肯定，但很有可能OE系列的破解版本会因此而停滞不前。那样不光是在中国，甚至就全球来说，许多PSP玩家都会因此而无法继续享受到OE版本带给我们的方便和享受。当然，这毕竟还是属于“破解”行为，严重点说毕竟是违法侵权的东西，Dark Alex的退出相信更多的还是出于对自身安全的考虑吧。大家想要毫无顾虑的玩PSP，还是老实儿地使用官方正式版本玩正版UMD吧。

●其实每半个月就能写出一个PG BAR栏目我也挺厉害的嘛，你们说是不是？（我又在臭屁了，哈哈！）



→上期跟大家提到过，有一张曹嘉兮MM的彩绘画稿，大家看看觉得怎么样呢？是不是还很萌呢？



●走自己的路，让领导说去吧。（湖南衡阳 蒋珂）

●切！不就是PSP嘛！不给拉倒，我还不稀罕呢……还是可怜可怜我，给我台NDSL就行了……（上海周建高）

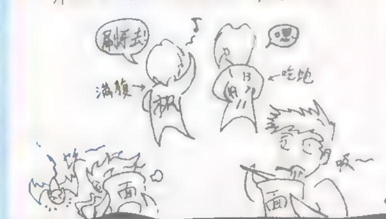
你们都太坏了，82期回函中问大家最近跟朋友们疯狂讨论什么关于掌机的话题。有人竟然说在讨论小枫最近是否又“丰满”了。其实这也就算了（其实都麻木了）；还有人说，他们在一起讨论起什么时候我能再脚踩两只船?！我才没那么坏了！大家以后还是讨论讨论我啥时候能涨工资吧，谢谢大家！

●菜团要多说话，不要怕被小枫喳死。用手柄来虐待他吧！打得他满地找牙！（河北石家庄 赵伟）

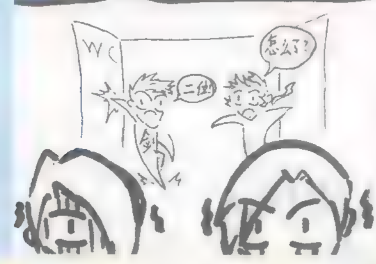
●编辑部又新来了两个小编，某枫果然又有欺负的对象了，看来当初小莺离开是正确的。（吉林张然）

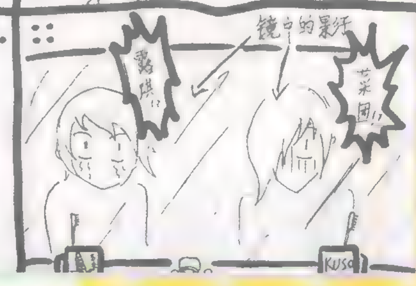
镜中的是谁？

——安徽巢湖 石志鹏









枫：看来是大家的小编形象之间是有些太像，所以才会引发如此的“惨剧”。石大仙出手果然不同凡响。文字和画风还是一如既往的“糙”……哈哈！

那个……石大仙说这可能是自己最后的一期PG，原因不明。难道是杂志做得不对你胃口吗?还是有什么别的原因，就小枫本人来说是很不希望失去你这个读者的。你以前给我寄的信和画我都很仔细地看过，从中间也能感受到你杂对志的感情。到底是什么让你选择离开?可否写信告诉我呢?

PG饭们的小测验

（测试你对PG的了解程度的哦！答案在本期找）

问题1：“枫子”是从哪期开始制作并霸占PG BAR的?
问题2：帅哥翔武长得像哪个日本明星?
问题3：PG历史上出现过几次攻略本合刊的形式？游戏又分别是什么?
问题4：已经离开的MM编辑月莺平日最常用的一个字是?
问题5：能问出这么傻问题的人会是谁?

杨晔	左手一台P，右手一台L，让我过上美好的生活吧。
读者资料	男，18岁，上海市奉贤区南桥镇贝港南区501号楼

福建泉州 ZERO

疯哥，做人要thick way一点哦！作为一个翔粉，我在此强烈批评你在PG BAR中第二次出卖我们小5，不过“貌似翔武同学还没有初恋的说……”这句也很经典嘛。什么？第二次？第一次不是06年初小5的照片吗？不过确定挺帅的。

貌似小5已经很久没有秀自己的个性文字了的说，真是让翔粉们8爽啊！

支持翔粉，不过这名字有点俗，让我来帮你们起个新名字吧!呃……“翔子”怎么样?或者叫“箱子”？“祥子”?!“骆驼祥子”……你们还是爱叫啥叫啥吧……

最近我们武哥比较忙，PG这边大小事都要他来操心，甚至还要兼职美编那边的工作，可谓是身兼数职。相比之下，小枫就清闲了许多，还有空在这里跟大家贫嘴。

其实我上次真的没有出卖小武啊！说的只是事实而已，喜欢KUSO的热血男儿怎么可能为感情所困呢?!否则就不是大家所了解的翔武了……不说了，再说他该冲过来打我了，55555……

小枫你是大胖子!!

包头 李敖

这是我第一次给PG写信，因为我有个极为重要的问题要问小枫你：207期电软光盘编辑手札里，那个大胖子是不是你？请小枫一定要回答我，因为这关乎到你在我心目中的美好形象哦！我宁愿相信那个胖子是正在减肥的风林，也不信那是你。（你如果不回答我就会认为那是你的说）

江苏 王小波

我在PG的闲聊町中，一直会看到有人说小枫很胖，这是真的吗？我很想知道，如果这是真的，我想小枫也不会在意别人这样说他，读者们也是没有恶意的。

……我自然知道大家都是没有恶意的，因为大家都觉得我最好欺负，然后就使劲地欺负我。不过就是之前提过一次想锻炼锻炼身体重新塑造下身形，结果让大家抓住把柄，都来“挤对”我。这说的人多了，原话也就变味儿了，现成竟然变成我已经成为“大胖子”了?!5555……你们实在是太坏了……

广东 张文达

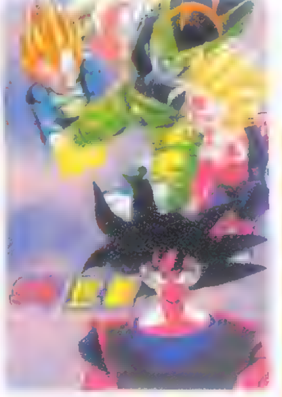
敬爱的枫大佬，在下有幸写一封信给你，真是小弟毕生的荣耀啊！（枫语：这年头“荣耀”还真不值钱……）作为“大佬”的你，要多“罩”下俺呀！哈哈，希望你能认真回答我在回函卡中间的问题，且要细心阅读一下俺所写的字的说！（此是学的《逆转裁判》中系锯刑警的口头禅的说！）为了表示谢意，俺还准备了两张“珍藏”的卡片送给尊贵的同志——您。中奖的事也就拜托了，哈哈！

先罗列两条你的“罪状”：“贿赂”、“说黑话”，哼哼！我是那么容易被收买的吗？最起码也得先买几根冰棍来吧。

回答你的问题先：《火纹》新作要出的话自然是在DS平台上，老任把握着游戏的版权，怎么可能做给PSP啊？笨死了，有没有常识呀？！《黄金太阳》新作还没消息，等吧，我估计等到DS2、GBA2的时候差不多能有吧……NDS和iNDSL的区别……就好像NDS和NDSL的区别，至于NDSL和iNDSL的区别嘛，一个是水货一个是行货，质保自然有不小的差距。使用起来基本没区别的，反正都是中国产的。

最后谢谢你送给小枫的两张珍藏的卡片，真华丽呀！真漂亮呀！就是有一张我不认识里面画的是啥……





贝辰	再过不久PSP就可以入手了，但如今的这段岁月是最难熬的。
读者资料	女，19岁，苏州市十梓街164号楼

小枫你别走啊!!



↑OH YEAH！又是口袋妖怪，广大口袋饭是不是很开心呢？枫哥够照顾你们了吧。这幅优秀的画稿是来自广西普宁的林卓浩同学的作品，很精彩！

广东广州 ???

在校一位看PG的“得道高人”（其实是我一个很要好的同学）说某枫要转投DR旗下了。如果是假的，我很高兴，毕竟一拿到PG第一时间看的肯定是PG BAR；如果是真的，只能怪我运气太背了，每次都这样，买SP时过了3天GBM便出来了（当时俺娘答应给我买最新的掌机）；买PS2时PS2已是强弩之末了，难道看PG里的“某枫专栏”同样只有那么短的时间吗？

回： 不用那么担心啦，我这不是还在主持PG BAR嘛！好像之前我也解释过吧，关于去DR的事情。毕竟PG和DR是兄弟刊物，部门之间各种合作也是很正常的事情，偶尔也帮帮忙也算是一种交流感情吧。PG这边我自然是不会放手的，毕竟小枫是从PG开始起步的，对杂志的感情也比较得深，真让我离开，还会舍不得呢，所以放心吧！最后提下，以后大家写信的时候记得在信封或信纸的最后署下自己的名字，有些读者在来信的同时也捎带上了回函卡，上面可能会有详细的个人信息。但通常回函卡都会被单独归类的，这样我就不知道写信的人是谁了，这位???同学不就是嘛，所以以后大家都注意下哦！

在没有PSP的日子里……

甘肃兰州 鲁杰

我是一位初三的学生，明天一过就是中考了。（枫语：貌似现在已经过了一个月了……）多数时间都是在学习中度过的，刚上初三下时买了一台PSP，高兴得我晚上睡觉都留下了许多的口水，做了许多的梦。可是好事没多久，快中考时我的机子却被别人劫走了，至今音信全无。当我写完作业，复习完功课，望着自己空空的双手，别提心里有多难受、有多怨气了。这几天心情一直不太好，一方面是要中考了压力大；另一方面，机子丢了，那可是我偷偷攒了七、八年的私房钱买的。只玩了三、四个月就没了，这个苦又不敢诉说给家里的人，只能向你说了……

回： 劫你PSP的人真是“混蛋”，如果是学校里的人干的话，那么我还要再加上一句“混蛋”!他们的父母是怎么教育自己孩子的?怎么现在还会有这样幼稚到让人觉得可笑、不对是可悲的事情发生。

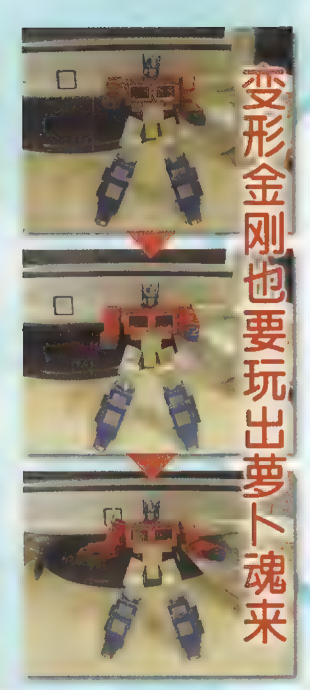
我很同情鲁杰同学的遭遇，相信你在购入心爱的PSP时，那一瞬间是相当的幸福的。也能想像到，在失去它的时候你是多么的痛心。我只能说是非常的遗憾，但难受的事也不要总是憋在心里，像这样说出来就会好很多吧。不知道中考的成绩怎么样，但愿糟糕的心情没有影响到你的学习。总之，坚强一点，不要被这样的挫折吓倒哦！



↑威海的于帆同学的这幅作品据说运用了多种绘画工具才完成。

“PG饭们的小测验” 答案

1、Vol.47
2、锦户亮
3、两次，游戏分别是《FF3DS》和《FFT狮子战争》
4、“萌”
5、废话！自然是万能无敌的“疯子”啦！



变形金刚也要玩出萝卜魂来

有得有失

前段时间感觉肠胃不舒服，开始以为吃西瓜吃多了闹的，最后发现不是那么回事。原因是吃辣椒吃得太多造成的，辣椒对肠胃有一定刺激，所以吃多了闹肚子，不过这和个人体质也有关系。总之以后不吃这么多辣椒了(－_－)。肚子好了，因为上火的原因嘴角又裂了，前几天把腿还磕了，这就是所谓的有得有失吗……分明是旧伤好了添新伤啊……

最近唯夜经常给我灌输《LUCKY STAR》的东西，我到现在也没看这动画。翔武，要坚持住啊，不能向这个动画妥协啊！(唯夜：其实你潜意识早就妥协了。)不过这个动画的ED实在是太强了……啊，我什么都没有说过。

读者 水旬：翔武有没有养过小动物呢？

——小动物还真是没养过，我本人和猫狗八字不合，其他动物的话我觉得还是到自然中看看比较好，毕竟那里是适合它们的环境，不过家里养鱼还是比较不错的。如果我要养的话，估计是寄居蟹，低调的家伙养低调的东西，符合宠物似主人的定论。

语录：有时候，沉迷网络购物比沉迷网游还要可怕。

翔 武



PG总动员

—小编们的轻松驿站—

岚 枫

最近流行展会

这几天游戏圈还真是热闹，先是E3，紧接着又是CHINAJOY，两个游戏展竟然撞车到一起了。虽然说这儿CJ与E3不是一个级别的吧，但也能看得出来国内这所谓游戏展的性质，更贴切的说应该叫“网游展”。既然组织方敢在E3期间举办展会，就说明那些关注E3的玩家跟国内的“玩家”并不冲突。看来，这游戏圈也越发的有中国特色了……其实小枫还真想去看看CJ，只可惜没时间呀！

SONY这次E3表现不错，至少比小枫之前的预测要好上不少。MGS4的继续独占和KZ2还算不错的演出，都给广大的索饭增添了不少的信心。看来次世代主机大战不会那么快就结束的。SONY还在努力着。新造型的PSP让人大跌眼镜，原来还可以这样来骗钱……

好多读者来信询问小枫说，你平时到底都在玩什么游戏？是掌机居多还是家用机？其实我想告诉你们说，不只是掌机、家用机，我PC玩得也不少。像命令与征服3（CC3）、上古卷轴4这样的游戏我都是玩的PC版，最近还在玩《兄弟连》。而且小枫是个怀旧派，PSP用得最多的就是用模拟器来玩老游戏，我还真是个怪人，你们说是不？



↑这是创新，还是骗钱？



←上期是PC的桌面，这期换张我手机的，为了迎接FF12国际版的到来，我已经把手机的桌面换成了这个。

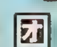


↑相隔许久这部动画片题材的系列电影仍然人气不减！

喜欢那种感觉！那是一种感动！

《变形金刚》上映的时候去看了首映，看后感觉大湿，特别是当擎天柱出现并且说出第一句对白的时候，情不自禁地掉下了眼泪，原版人马配音的感觉实在是太棒了。3D如此猛烈的特效如今还是只有老美才能制作出来。总之《变形金刚》是一部非得去电影院才能够体验到震撼的大片，特别是对于我们这些童年曾经看过的人来说更是如此，现在就是好好地等着第二部上映了。

最近非常喜欢夜晚下班后走在回家路上的感觉，并不坐车，而是慢慢地溜达回去，一边体验自然的凉爽一边体验那种只有属于深夜的静，喜欢那种感觉，喜欢那种气氛。最近看到一封很有趣的来信，是由浙江的王建民同学写来的。他问“菜团”为什么你要叫这个名字？嗯！菜团可不是食物的含义，而是“菜鸟团长”的意思，小菜我现在还是一个进步中的菜鸟，一切都在学习之中。



菜 团

▸84年动画片初版的变形金刚依然让人感动。

Editors' Diary

很好，很强大

暗 凌

一眼就看懂标题的人先不要急着发笑，我要说的可是另一件事情。《加勒比海盗3》上映已经有一段时间了，不过我一直都还没有去电影院看过，前段时间吃饭的时候听人说起，某君和老婆一起看这部电影，发现片头居然用一段长达一分多钟的黑底白字字幕配上画外音，取代了最初的十几分钟电影内容，实在让人很想OTZ。当时听过笑过之后就淡忘了，哪里想到我也居然有机会亲见，被朋友拉去电影院陪看电影，入场前突然想起还有这码事，顿时觉得冷汗直冒。在看过《宝葫芦的秘密》、《变形金刚》等冗长的广告之后，赫然出现字幕加旁白的开场，朋友兴致勃勃地说这字幕做得不好，最起码也应该模仿《星球大战》那样做，于是我回答：“你懂什么，这字幕呀，很好，很强大！”

PG邮箱里除了各类投稿广告之外，见得最多的就是询问稿费为何还没有发到的邮件了，这真是一言难尽。请各位热心投稿的读者一定要牢记：发放稿费时需要收款人的真实姓名、身份证号码和详细地址，以上三项缺一不可。为了我们登记发放稿费方便，也省去大家反复发邮件来询问的麻烦，还请各位一定要主动在稿件中附上必要信息哦。





↑日前去新疆乌鲁木齐出差的某狗友发来照片若干张，真是让人感叹那里的美丽，狗友号称待在那里简直不想回来，将来养老一定要去那里圈地畜牧，好是好，不过时差是个大问题。

看了才知道，好！

猴 子

和菜团、PERFECT等人一同去看了变形金刚首映，看后感觉实在是太爽了，老美的技术实力将我们儿时的梦想变成了电影屏幕中栩栩如生的CG角色，当我看到擎天柱对部下们说出：“Autobots，transform and rollout”的时候，实在是忍不住要对电影制作者脱帽致意，还原度真的很高啊！这是一部一定要去电影院才能体会到感动的电影，在这里我和菜团一起向大家推这个片子荐。最近苦练街霸3.3就为了与菜团和PERFECT等人一战，我的绝技就是hugo的无责任超杀，为什么说无责任呢？因为我总是能够在它们意想不到的时候使出来，这也算是我的一个绝技之一吧？河北沧州的宇文远在来信中问道：猴子是格斗达人吗？这个问题自己总是不好说啦！其实我玩格斗游戏还是蛮少的，不过近期在菜团和PERFECT的勾引下才开始练习街头霸王。其实我从小到大一直都对CAPCOM非常地有爱，玩3.3也是为了找回那段曾经失去的回忆！



↑威震天的造型实在是非常的帅气！电影制作人总是要将反派制作的比正派帅气，（HUGO:其实这里用酷将会更加合适）期待它在续集中的表现。



↑男女主人公在电影中的戏份很重，给我的感觉就是最后还是人类才是最强的啊！

PG总动员 Editors' Diary

↑年度最热血动画《天元突破》告一段落，卡米纳大哥你要10倍奉还给阳子啊！（回音）

游戏展会！！

缩水后仅对业内人士开放的E3展和第5届ChinaJoy的时间居然撞车叻。新版PSP让正好一直都没有买的露琪这下子刚好可以一步到位，而且基本已经可以确定是在9月13日配合第一神作CCFF Ⅶ同捆发售，毫不犹豫地必入！CJ方面并没有多少感兴趣的内容，惟一令露琪高兴的是SE CHINA展台coser的素质比去年要好，好萌呀好想带回家(>_<)。

看见论坛里的天翼天同学发帖子说露琪的造型很像《圣魔光石》里的阿米莉亚（小枪女）！说起来，我玩到她加入的第9章就没有继续下去叻。因为当时的工作比较忙就暂时搁到一边，结果要不是天翼天同学的提醒自己差不多都快忘记这回事，幸好游戏的记录我有备份没有随着硬盘一块浮云，不过GBA上的前两作露琪可是各通关过一遍噢(^_^)！



↑日刊放出的Aerith和Zax新图，两个有情人的眼神交织在一起。

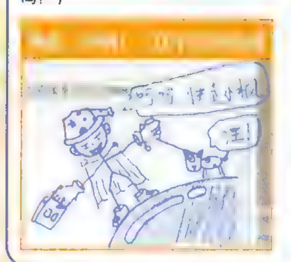


露 琪

上期说过要新买一副护目镜，怎么样，很有型吧(^-^)！



↓你在信上说，一定要我看你的涂鸦。不看不要紧，一看真闹心，我咋又成小狗了？！（之前不是小猪吗？）

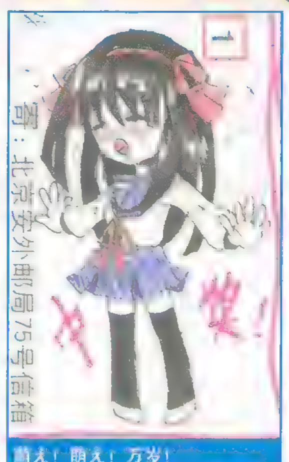


↓还好！是竖着的16：9，上次看到一位读者的涂鸦是横过来的。





↑猴子的头大，是因为他的小编形象头身比例跟其他人不一样。哎，可怜的猴子……要被变成宠物了。



↑图不错，一看就知道你是个OTAKU。这是你的原创角色吗？虽然看起来是大众脸吧。不过小枫对动画角色实在是不够敏感，已经被鄙视过了……

掌机迷2007年第14期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.84的抽奖活动截止时间为2007年8月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

82期中奖名单

PSP

福建福州 何如芸

NDSL

山东平度 宋杰

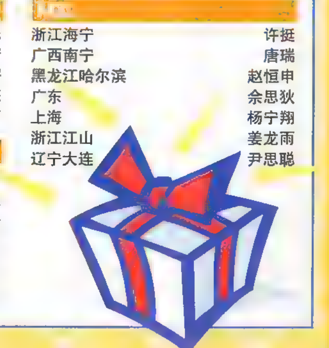
四川 刘洋
陕西西安 魏辰
广西桂林 李名胜
河北廊坊 刘辉
广西贺州 邹波

福建厦门 黄佳民
上海 潘宁
广东四会 刘振宇
江苏南京 胡韩杰
吉林 李玄

ACEKARD

北京 朱铭
广东广州 金思远
云南曲靖 张明路
长春 莫译文
青岛 梁奎
广西玉林 程伟
内蒙古呼和浩特 王伟

浙江海宁 许挺
广西南宁 唐瑞
黑龙江哈尔滨 赵恒申
广东 佘思狄
上海 杨宁翔
浙江江山 姜龙雨
辽宁大连 尹思聪



Q&A问答无双

你的问题也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



《光明之魂2》中那些圆球是什么，为什么都无法打到？神殿里有四个方格都是做什么的？为什么我放上面东西都是没有反应的？

（北京市海淀区 王伟林）

那个圆球是要用联机时的合力攻击（就是游戏刚开始给的那个圈），大家一起用的话就会出现大的光球，并打坏圆球，有两三个圆球可以用爆弹炸坏。打坏圆球后会出现金色、银色或紫色宝箱，其中金色和银色的宝箱中都是道具、装备等，紫色宝箱打开后会得到魂，并且出现地点是固定的，里面的魂也是固定的。

神殿地上的四个方格，是放合成素材用的，一些道具在神殿中可以进行合成，合成不是随机的，而是有固定组合，成功后在神官处会出现新道具。



机战《OG2》中大曾伽的两个隐藏武器怎么取得？

（沈阳市和平区 李宝生）

那两个武器是大曾伽的内藏武器，只是随剧情出现的，并不能使用。



《晓月圆舞曲》中尤里乌斯能否进入那扇冒黑气的门？

正常的游戏中是不能进入的，但是可以通过修改进入，进入混沌后也不会有BOSS。

我准备新买一个4G记忆棒，之前的2G棒刷了3.40系统。请问这个新的棒子换上后，我还用重新装系统吗？

（浙江省金华 于洋）

因为自定义固件是刷到机器内的，所以即便换了新棒也不用重新装系统了，只是买来后用PSP格式化一下即可。



《圣魔光石》中，我已经通过了塔的8层，现在打到19章，为什么一个隐藏人物都没有？

塔和遗迹中的隐藏人物必须在通关后的大陆探索模式里将塔和遗迹打通才会出现。而要收集所有隐藏人物则要将塔和遗迹各通3遍才能集齐。



最近玩起《洛克人Z2》，问一下各装甲都是如何得到的，作用都是什么？

（安徽省合肥市 王旭东）

黄色装甲：在一关中，体力全满的情况下获得25个回复道具。效果为增加打敌人出现回复道具的几率，连斩的顺序也会有变化。

蓝色装甲：用枪消灭50个敌人。效果为提高枪的威力，连斩变为两段。

绿色装甲：用盾蓄力消灭20个敌人。效果为提高防御力。

粉色装甲：用盾反弹敌人子弹30次。效果为可以用剑打消敌人子弹。

橙色装甲：用前冲攻击消灭20个敌人。跳跃和前冲攻击变为圆月斩，移动速度提高。

紫色装甲：用锁链拉敌人或其他东西30次。光剑威力提高，只能使用连斩最后一段。

灰色装甲：用三连斩消灭20个敌人。连斩最后一段为挑空。

黑色装甲：打通一遍可获得。攻击力最高，防御力最低，武器不能升级。

究极装甲：使用过所有精灵。效果为蓄力攻击指令化，剑蓄力：→↓+A；链枪蓄力：→↓→+A；盾蓄力：↓→+A；枪蓄力(小)：↓→+A；枪蓄力(满)↓→↓→+A。

《火影最强忍者大集结》中有哪些人物可以使用，有没有隐藏人物，玩到后面有没有招数可以学，有哪些？

可以使用鸣人、佐助和卡卡西这3人，卡卡西是隐藏人物。每个人物到后面都有个隐藏的招式可以学，鸣人的是九尾のチャクラ，佐助的是狮子连弹，卡卡西的是雷切。

王冉	游戏是用来娱乐，不要让游戏给游戏了。
读者资料	男，17，天津市河西区前进道教师村54号109，300201



《JUMP究级明星大乱斗》人物相性都是谁和谁有?

（天津市河西区 刘维）

アラレ：悟空、千兵卫、オボッチャマン
アレン：神田、リナリー、クロス元帅
アンナ：叶、まん太、ぬーベー
一护：チャド、石田雨龙、井上织姬
一护(7、8)：夜一、ルキア、阿散井恋次
イヴ：トレイン、スヴェン、あかねちゃん
江田岛平八：大豪院邪鬼、桃、王大人
カカシ：ナルト、サクラ、スヴェン
神乐：银さん、新八、ベジータ
カズキ：斗贵子、パピヨン、ジョナサン
キルア：ゴン、クラピカ、ロビン
银さん：神乐、新八、両さん
キン肉マン：テリーマン、ミートくん、キン肉大王
藏马：飞影、桑原、瞬
ケンシロウ：レイ、トキ、ユリア
剑心：薰、弥彦、比古清十郎
悟空：悟饭(5)、龟仙人、アラレ
悟空(5–8)：悟饭(5)、クリリン、ベジータ
ベジット：龟仙人、ゴテンクス、ミスター・サタン
ゴテンクス：悟空、ベジータ、ボーボボ
ゴテンクス(5)：ピッコロ、ベジータ、ボーボボ
悟饭(4)：クリリン、悟空、ロビン
悟饭(5)：ピッコロ、悟空、ロビン
ゴン：キルア、クラピカ、ヒソカ
サクラ：ナルト、纲手、カカシ
サスケ：大蛇丸、ナルト、さっちゃん
サンジ：ゾロ、ナミ、ビアンキ
ジャガー：ハミィ、ハマー、ピヨ彦
承太郎：仗助、徐伦、幽助
星矢：紫龙、瞬、冰河
星矢(8)：アテナ、ムウ、両さん
ゾロ：サンジ、剑心、王大人
太公望：妲己、四不象、ラーメンマン
ツナ：狱寺、山本、キン肉マン
剑桃太郎：江田岛平八、伊达、大豪院邪鬼
DIO：ジョルノ、ジョナサン、太藏
DR.マシリト：DIO、ヒル魔、ボーボボ
キャラメルマンJ：パピヨン、フリーザ、ルフィ
トレイン：イヴ、スヴェン、夜一
首领パッチ：天の助、ボーボボ、ヘっくん
怒んパッチ：コパッチ、破天荒、ベジータ
ナミ：サンジ、アンナ、両さん
ナミ(6)：サンジ、ウソップ、両さん
ナルト：自来也、我爱罗、サクラ
ナルト(7、8)：サイ、カカシ、サクラ
ネウロ：ムヒョ、ライト/リューク、X
飞影：藏马、幽助、カカシ
日番谷：冰河、ライト/リューク、あいす
ピッコロ：悟饭(4)、アシュラマン、ガッちゃん
风助：チョッパー、ナルト、ヒロユキ
フランキー：キウイ/モズ、チョッパー、ジョセフ
フリーザ：DIO、大蛇丸、サスケ
ベジータ：フリーザ、悟空、首领パッチ
ベジータ(5、6)：トランクス、ブルマ、ピッコロ
ボーボボ：ビュティ、サービスマン、武藤游戏
真ボーボボ：鱼雷ガール、ガ王、武藤游戏
魔人ブウ：ネウロ/弥子、银さん、ミスター・サタン
武藤游戏：海马、ボーボボ、杏子
ムヒョ：ネウロ/弥子、ロージー、ペイジ
幽助：桑原、幻海、ネウロ/弥子
叶：アンナ、まん太、ジョセフ
叶(6)：アンナ、ハオ、阿弥陀丸
ラオウ：トキ、ユリア、カスケード
リナリー：神田、アレン、コムイ
両さん：中川、丽子、大原部长
ルキア：朽木白哉、阿散井恋次、コン
ルフィ：ウソップ、シャンクス、コブラ
ルフィ(7、8)：ウソップ、ロビン、コブラ
恋次：一护、朽木白哉、ルキア
ロビン：サンジ、ルフィ、藏马

包打听

Q：《重装机兵》后期要给侦察者上一个机器做的料理是哪3个，几级才能学?

（江苏省苏州市 朱昊谦）

Q：1、《白夜》和《月轮》都有几个结局?
2、《白夜》里城BOSS处，怎样进去?
3、《月轮》的卡片我收集不全，特别是上面一排，在哪些怪身上掉的?

（广西省玉林 王威）

Q：[illegible]

[illegible]

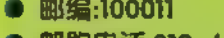
丁字	目前为止我还在玩GBASP，PSP和NDS我都没有，不知我算不算掌机迷的无机一族。
读者资料	男，16，辽宁省新宾民族商场四楼刘娟，113200

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!



8月1日-31日

凡单次邮购T恤2件以上，可享受超级惊爆优惠价(每张汇单邮费一律10元)

2件50元，3件或3件以上每件20元!



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人!



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发!



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧!





经典推荐

口袋妖怪T恤B款

¥35 编号 6297

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。

经典推荐

¥35

福音战士T恤B款使徒袭来版

●"使徒、袭来"看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧?正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域!



经典推荐

¥35

马里奥主题T恤B款

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉"GAME OVER"…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。



¥19 编号 7805

少年阴阳师勾玉项链

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



¥19

少年阴阳师羽毛项链

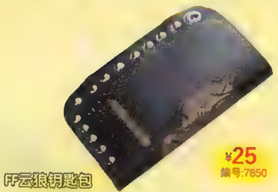
●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同，COS、平时装饰必备。



¥39 编号 7838

羽翼时尚多用包

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM，使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



¥25 编号:7850

FF云狼钥匙包

●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过!



¥25 编号 7849

EVA钥匙包

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外围镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



¥19 编号 7827

名侦探柯南笔记本

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



¥19

最终幻想 神罗戒指项链

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



¥25

最终幻想眩酷腰链

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



¥32 编号 7287

柯南神秘投影钟

对准白色、黑色或者纯色墙壁，平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期，夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。

¥39

柯南秘密侦探笔

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到，尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。(切务对人眼直射或用于其他非正常用途)





¥29 编号:7782

新超级马里奥兄弟小情景5件组

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



¥49

Goomba玩偶(马里奥版)

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣。



¥49

Goomba玩偶(翅膀版)

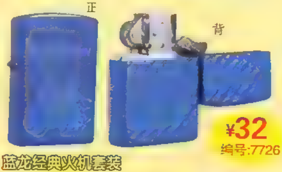
与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏。



¥35 编号 7796

名侦探柯南夏日清凉雨伞

蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞，携带方便，男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



¥32 编号:7726

蓝龙经典火机套装

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案，完美再现原作风格，正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



¥39 编号:7759

黑多罗多用挂饰4件组

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机躲、挂饰使用，腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

把PSP玩的溜溜转

PSP玩家必备的终极使用工具书！让你真正了解PSP！



第四刷 桃红版 全国上市

第一、二、三刷全部售完，第四版再度出击！

超值定价19.80元

第一刷 黄版 售完
第二刷 蓝版 售完
第三刷 绿版 售完


口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!!
ポケモンキッズ
10th
1000种以上收录
口袋迷
PokemonFan
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱　邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180　免收邮资

GBA 游戏发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE



截止统计时间：2007年7月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT



截止统计时间：2007年7月15日

发售日	游戏名	厂商	类型
2007年7月19日	火影忍者 最强忍者大结集5 决战“晓”	TAKARATOMY	ACT
2007年7月19日	侦探神宫寺三郎DS 古老的记忆	ARCSYSTEM WORKS	AVG
2007年7月26日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年7月26日	太鼓达人DS	NBGI	RAG
2007年7月27日	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月9日	SD高达G世纪 交叉火力	NBGI	SLG
2007年8月9日	游戏王GX 卡片年鉴	KONAMI	ECT
2007年8月9日	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年8月9日	大金刚 丛林攀登者	任天堂	ACT
2007年8月9日	虚伪的圆舞曲	SUCCESS	SRPG
2007年8月23日	惊奇战士大事典	3 O’ CLOCK	ETC
2007年8月23日	旋风管家	KONAMI	AVG
2007年8月23日	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月30日	ONI零 战国乱世百花缭乱	ATLUS	AVG
2007年8月30日	召唤之夜 精灵们的共鸣	BANPRESTO	RPG
2007年8月30日	海贼王 GearSpirit	NBGI	ACT
2007年9月27日	兽神传 究极怪兽决斗	KONAMI	RPG
2007年10月18日	索尼克冲刺 大冒险	SEGA	ACT
2007年10月25日	CODE GEASS 反逆的鲁露修	NBGI	AVG
2007年秋	训龙者 音魂	NBGI	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗时之探险队	任天堂	RPG
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG

2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	马里奥聚会DS	任天堂	ACT
未定	新牧场物语 符文工房2	MMV	SLG
未定	仙境传说DS		
未定	使命召唤4	Activision	FPS
未定	流星洛克人2	CAPCOM	RPG
未定	魂斗罗4	KONAMI	ACT
未定	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



截止统计时间：2007年7月15日

2007年7月24日	盗墓者 周年纪念版	EIDOS	ACT
2007年7月26日	捉猴！群猴大作战	SCE	ACT
2007年7月31日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年7月31日	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年7月31日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年8月2日	极魔界村 改	CAPCOM	ACT
2007年8月6日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年9月13日	FATE/TIGER 竞技场	CAPCOM	ACT
2007年9月13日	最终幻想VII 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年11月	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	龙骑士的咏叹调	日本一SOFTWARE	RPG
2007年	星球大战前线 反叛军团	LucasArts	ACT
2007年	R-TYPE战略版	Irem	SLG
2007年	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	异型症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	SRPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 X 历代记	KONAMI	ACT
2007年	凉宫春日的约定	NBGI	AVG
2007年	战锤40000	Relic Entertainment	SLG
2007年	虹吸战士 洛根之影	SCE	ACT
2007年	反重力赛车 脉搏	SCE	RAC

田尻智 创造了口袋妖怪的人

八十年代的电视游戏

在这次的访谈里多次出现的《太空侵略者》，是在一九七八年发售后并在第二年引起了巨大轰动的里程碑式游戏作品。游戏的内容就不必说了，此外，其自身所建立起来的硬件系统对后来电视游戏的发展也都具有非常深远的意义。在仿制大量的《太空侵略者》游戏的过程中，包括世嘉，任天堂等大多数的游戏开发商也都参与其中，并且大部分也都是刚刚加入游戏业（虽然是这么说，可是当时游戏产业还没有形成）。对“侵略者”的模仿制造和反复修改，其实也就是日本电视游戏的诞生。



↑当时流行的兼容计算机有很多种，PC-8801是一体化的低成本计算机，有许多厂家生产。

与侵略者热潮并行，可以说是同时为日本电视游戏奠定基础的是，由七十年代末开始的“微型计算机热”。本来只能在大学研究所里才能见到贵重的计算机，刚刚可以允许爱好者买回到自己的家里，这件事在当时可以说是社会上发生了一次震动。一九七七年苹果II发售，一九七九年有NEC自行研制的PC-8001发售,之后的一九八一年相继推出由IBM推出了IBM-PC和由NEC推出的改进型PC-8801。以BASIC语言为主的程序软件书籍占满了销售计算机杂志的书架,这让众多的计算机狂热者欣喜若狂。随着公众对计算机文化和技术方面的了解，人们开始扎实地学习电脑方面的知识。

之后的一九八三年，第一台家用电视游戏机开始在世界范围内刮起飓风，这就是任天堂出品的Family Computer。只读存储式卡带游戏软件，价格便宜的电脑基板，为了游戏化而使成本降低到令人发指的处理器，此外还拥有可以把当时街机上的游戏“完全一样”地再现到电视上的机能，这些都使FC在一夜之间普及到广大家庭中去。

可是真正能让FC热销靠的还是那些开发出，已经在街机上流行游戏的游戏开发商们——任天堂、南梦宫、科乐美和TAITO。其中包括

《吃豆》《小蜜蜂》《铁板阵》《银河大作战》《摩托车》还有《超级马力欧兄弟》……。虽然是作为儿童玩具来销售，可是也算是微型计算机的“电视游戏机”。

之后，游戏作品的开发都以FC作为基础，围绕着FC对游戏进行制作和反复修改。比如由掘井雄二，中村光一和鸟山明等人制作的《勇者斗恶龙》……。游戏制作人也开发了各种奇怪的试验性游戏，等等这些都在FC上推出。无论是对与即将来到的游戏高速发展，还是文化方面和商业方面的巨大变革都起到了至关重大的作用。



↑FC时代是游戏界无可争议的黄金时代。至今相关的纪念产品依旧在世界各地销售。

GameFreak公司的诞生

——在作品得奖以后，是不是在第二年便成立了GameFreak?

田尻■ 是的。虽然我也有非常喜欢玩游戏的朋友，可是像我这种游戏中毒的人却没有几个。我个人认为，谁都会在打游戏时偶然知道一些“特殊的秘籍”，而且这可以让打游戏时的乐趣倍增，此外我想和喜欢游戏的人能够多些联系，互相交换一下知道的东西。那么，当时认为最好的想法就是办杂志了呀……。

——你的要求越来越高了呀。

田尻■ 你这么认为的话，我还很高兴。比如在由任天堂发售的街机版《大金刚》(注32)中，有一处从左版面跳出后可以消灭画面里所有敌人的秘籍。这种秘籍在现在一般玩游戏的人来说都没有什么。但是在当时对那些刚刚开始玩电视游戏的人来说，在他们面前使用后他们都会做出大声惊叫“哎呀，这招太厉害了”这种反应的。

——哦，原来知道的人这么少啊。

田尻■ 是啊！那时还不是游戏已经产业化，大家都十分熟悉的时候（笑）！

——那么也可以算是说，办杂志希望可以得到交流的作用?

田尻■ 是的是的。就像是在玩麻将游戏《John Pewter》（注33）的时候，在不知不觉中就把所有的规则都熟悉了一样（笑）。这样就不会在听牌之后，犯了吃上家牌的这种错误（笑）。

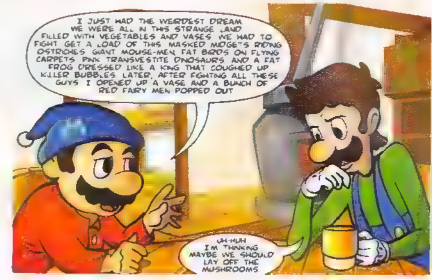
——原来麻将游戏你也研究过。

田尻■ 嗯。现在看来真是一个不起眼的小窍门，无论知道的还是不明白的，当然现在已经没有什么用了。在当时这还算是一个重要的情报。虽然我也喜欢使用笔来表达我要说的东西，可是对于使用计算机制作产业游戏，这种从理性思维出发来考虑问题的科学方式，更符合我自己的兴趣和风格。于是我去了国立东京高等专科学校——现在成了大家熟悉的“ROBOKON”（注34）——读书，因为这个学校原本就是为培养科技方面的工程师所设立的，这样我想如果能到这里面读书可以比较早地接触到工业科技等方面的知识。于是我就去了那里的电器工学科。去了以后，发现学校非常自由，没有规定许多刻板规矩。包括，不像其它的大学一样学生必须穿校服。在上学的时候，我就感觉似乎只要按时去上课，交上一份不错的成绩，然后你就可以自由地研究自己喜欢的东西。也就因为有了这个时间，关于如何和别人交换关于游戏的消息这种，我有了很多的时间用来考虑这个问题（笑）。

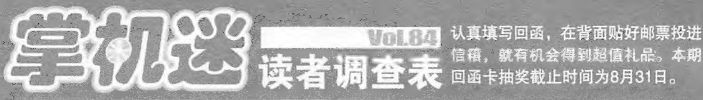
（To be continued）

注33：一九八一年Sanritsu/Alpha公司发售的街机用麻将游戏机。

注34：全称为“NHK机器人竞赛”，为一九八八年在日本各地举办面向高等专门学校的机器人大奖赛。从九十年代开始分别成立了由大学和由环亚洲太平洋地区的竞赛部门。因此，比赛通过举办者NHK的播放，得到了大家的欢迎。



↑马里奥系列的诞生是任天堂80年代的奇迹，而90年代为任天堂延续到现在的功臣则是口袋妖怪。



认真填写回函，在背面贴好邮票投进信箱，就有机会得到超值礼品。本期回函卡抽奖截止时间为8月31日。

本期调查内容

请在□中打√即可

❶ 给《掌机迷》设计个新栏目吧！方案采用了有神秘礼品送哦！

❷ 你认为《掌机迷》是否应该进行调整

□应该调整　□不需要调整　□无所谓

❸ 希望调整的话，请写出希望我们进行哪方面的调整

❹ 你有哪些问题要问某个小编？（非游戏问题，上PG总动员）

❺ 你觉得我们应该在哪方面进行强化

□ 新闻话题　□新作介绍　□游戏攻略

□ 游戏研究　□特别策划　□编读交流

□ 其他（请详细写在下面）

给边角栏留言吧！把你的话留在下面！

下面应该是你的涂鸦哦！

登陆掌机迷网络社区 magiczone.cn 与掌机玩家交流游戏人生

100011

你是否愿意结交掌机玩家

是□　　否□

选择“是”你的下列信息将会收录在边角栏中

姓名：________ 性别：________

年龄：________ 邮编：________

联系地址：________________

____

E-mail/QQ/MSN：________

____

电话号码：________

你是否愿意接受编辑的电话采访

是□　　否□

寄：北京安外邮局75号信箱

电子天下·掌机迷　收

邮政编码

所有机器人在这里集结

最强机战高达专门志

机战FAN Vol.2

15th SRW

机战W
全剧情话本
连载开始

机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读

机战XO
机战W
最终极研究之卷

总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派

机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员

VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受

豪华海报赠送

16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽

7月17日
万众期待震撼上市

19.80元
超值定价

全面接受邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011　邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”

祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完



